

LA MUERTE LLAMA A TU PUERTA
Game Over.....
795 Ptas.
PORTUGAL 900 ESC (CONT)
REGALO EN EL CD-ROM
LEO THE LION JUEGO COMPLETO
Y LAS MEJORES DEMOS
REPORTAJE ESPECIAL
VIDEOJUEGOS DE CINE
PRIMER CONTACTO
Giants
Asghan
Actua Pool
Baldur's Gate
JUEZ Y JURADO
Sin
Fifa 99
Blood 2
Wargasm
Caesar III
Heretic II
Anno 1602
Chaos Gate
Actua Soccer 3
European Air War
F-22 Total Air War
Duelo de hechiceros
Combat Flight Simulator
Heroes of Might & Magic
Star Wars: Behind The Magic
Año 3 • Número 15
Prens@ Técnic@
8 413042 087762 00015
ZONAS
Internet: Juegos de Guerra
AUTOPSIA
Black Dahlia
GRIM FANDANGO™
UNA SONRISA LETAL
GRATIS SUPLEMENTO
GAME DEVELOPER
CURSO DIV GAMES STUDIO: RESOLUCIÓN DE TIPOS DE JUEGOS 3DMANÍA: SIMULACIÓN TRIDIMENSIONAL DIRECTX: SONIDO TALLER 2D: CURSO DE ANIMACIÓN



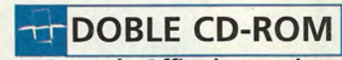
En Prensa Técnica hemos dado con la FORMULA
+PC!
+PC
videojuegos
multimedia
hardware
seguridad y virus
linux
ocio
* Más de 250.000 lectores nos avalan cada mes
¡Basta de llamadas! Con lo mejor(*) de nosotros hemos hecho la revista que lo reúne TODO para TODOS
+PC
Infografía y 3D
Programación
Internet
Videojuegos
Linux
Electrónica
Windows NT
Fotografía digital





Encontrarás todo lo que estabas buscando en más de 260 páginas de actualidad, reportajes, análisis, comparativas, opiniones, novedades del mercado y avances de todos los próximos lanzamientos.

MÁS CONTENIDO
- Más información
- Más formación
- Más entretenimiento



- Curso de Office interactivo
- Demo de DIV GAMES STUDIO
- RED HAT LINUX

La polémica del estandar MP3. Música gratis en Internet. Lista de todos los WEBS prohibidos

+PC
La revista que te da más
www.prensatecnica.com
Año 1 • Nº 1 • 995 ptas.

2CD Rom

CD - ROM 1
- DIV Games Studio
- Curso interactivo de Word
- Demo jugable Tomb Raider III

CD - ROM 2
- Eurilec, distribución Red Hat Linux en castellano
- Suite Star Office

260 páginas

MPMAN
El walkman para el sistema de audio MP3

COMERCIO ELECTRÓNICO
Nos anticipamos al Euro y al 2000

ADEMÁS
+ INTERNET
Iddeo, el servidor de Retevisión
BlueTooth, redes Lan sin cables
+ OCIO
Juegos en red, busca tu adversario
Historia del videojuego en España
+ DISEÑO
Desfiguramos la cara de Bill Gates
Photoshop 5 vs. Painter 5
+ SOFTWARE
Office 97 en fichas prácticas
Todos los lenguajes de Internet
+ LINUX
Comparativa de distribuciones
Eurielec, Linux en castellano
+ HARDWARE
Pantallas planas Lcd
Palm Tops

Los accesorios y el software para hacer de tu PC una supermáquina

MMX2
Diez razones por las que debes migrar

Los mejores DVDs del mercado
Micrófonos, Webcams y accesorios multimedia
Joysticks, volantes, joysticks, pads, etc.
Periféricos USB, discos duros Microdrive

DISEÑO
- Photoshop Vs Painter
- Creación de caricaturas
- Ayer y hoy de las 3D

INTERNET
- Iddeo
- Comercio electrónico
- Utilidades gratis para tu PC

REPORTAJES
- Los procesadores que vienen
- DVD's, monitores, impresoras
- Nuevas tecnologías

SOFTWARE
- Sistemas operativos
- Suites de ofimática
- Herramientas de programación e infografía

DOSSIERS
- Nuevos procesadores
- Periféricos USB
- Telefonía móvil

ACCESORIOS
- Joysticks, pads, volantes
- Webcams
- Micrófonos

Prens@ Técnic@
Edita PRENSA TÉCNICA
Alfonso Gómez, 42. Nave 1-1-2.
28037 Madrid
Tf: (91) 3.04.06.22
Fax: (91) 3.04.17.97

No te pierdas el número 1 de +PC

A la venta el **15 de Noviembre** sólo por 995 ptas.

editorial

Año 3 • Número 15





Director: Mario Luis
mluis@prensatecnica.com

Coordinador Técnico: Rafael Mª Claudín
gover@prensatecnica.com

Redacción: Ignacio Pulido

Colaboradores: Víctor Segura, Antonio Marchal, Jesús de Santos, Pedro López, Juan Suárez, Carlos Glez. Morcillo, Jesús Fdez Torres

Edición: Julio Crespo, Eva María Villanueva, Daniel Izeddin

Dirección de Arte: Francisco Calero

Jefa Dpto. Maquetación: Carmen Cañas

Maquetación: Manuel J. Montes, Marga Vaquero, Silvia M. Villanueva, Maika Martínez, Jose A. Gil, Iván Delgado, Mª José Jiménez, Aurora Fernández

Portada: Francisco Calero, Carlos Sánchez

Publicidad: Marisa Fernández, Sonia Glez.-Villamil, Susana Gómez
marisa@prensatecnica.com
sonia@prensatecnica.com
susana@prensatecnica.com

Supervisión CD-Rom: Jesús Fernández Torres

Servicio Técnico CD-Rom: David Amaro
Horario de atención: tardes 4 - 6 h
E-mail: stecnico@prensatecnica.com

Secretaria de Redacción: Eva Cascante

Departamento de Suscripciones:
Sandra Fernández
suscripciones@prensatecnica.com

Departamento de Administración:
José Antonio Rivas, Mario Salinas

Departamento Comercial: Marcelino Ormeño

Redacción, Publicidad y Administración

c/ Alfonso Gómez 42. Nave 1.1.2
Madrid 28037 España
Tfno: (91) 304. 06. 22
Fax: (91) 304. 17. 97
Si llama desde fuera de España marcar (+34)
E-mail: epa@prensatecnica.com
http://www.prensatenica.com
Horario de atención al público:
de 9 AM a 7 PM ininterrumpidamente

Edita: Prensa Técnica

Director General: Mario Luis
Director Editorial: Eduardo Toribio
Director de Producción: Jorge Rodríguez
Director Financiero: Felipe Hernández
Directora Publicidad: Marisa Fernández
Director Comercial: Esteban Martínez

Fotomecánica: M y F
Impresión: I. G. Pantone
Duplicación del CD-Rom: M.P.O., Servicios Ibéricos, Grupo Cóndor
Distribución: SGEL. Avda Valdelaparra, 29 Alcobendas Madrid

Depósito legal: M-34090-1997
ISSN: 1138-2597

AÑO 3 • NÚMERO 15
Copyright 30-03-99

PRINTED IN SPAIN

El principio del año siempre viene marcado por las esperanzas, los planes para el futuro y las nuevas ilusiones. También, por una noche de juerga que tiene, por lo general, una cosa buena: lo que uno se propone después de las doce lo ha olvidado después de un sueño reparador. Aparte de todo lo que aparece y desaparece en unas horas, hay al menos una esperanza que se mantiene intacta: los Reyes Magos. Si no hubo Papá Noël, no nos queda otra cosa; y si hubo, ¿por qué no repetir?

De cualquier manera, se trata de una ocasión idónea para regalar a nuestros descendientes, o a nuestros amigos o hermanos, un videojuego. En caso, claro está, de que sea necesario tener una excusa para acercarse al mundo del software de entretenimiento. Porque los que amamos este sector y lo vivimos desde dentro sabemos que, como las buenas nuevas, vienen bien en cualquier momento del año. Y lo agradecemos.

Sea como sea, lo cierto es que también durante este mes de enero hay un considerable caudal de videojuegos moviéndose en el mercado, alegrando las noches lluviosas del invierno, sirviendo de imprescindible relajo a los estudiantes en la época de exámenes que se avecina, si no ha empezado ya. Por este motivo nuestro número viene cargado de más sorpresas que nunca.

Por lo demás, el programa estrella de este número es Grim Fandango, una espectacular videoaventura que vuelve a elevar el género a las elevadas cumbres a las que nos acostumbramos en el pasado. Además, hemos descifrado una complicada aventura, de título Black Dahlia, que agradecerán todos aquellos que no hayan podido pasar de algún punto. Una última palabra para las nuevas secciones que incluimos en este número. Dedicamos una de ellas a los niveles de los mejores programas creados por los usuarios; dentro del CD incluimos los mencionados niveles. También hemos abierto el Games Revisited, donde mostraremos los mejores productos que salen ahora a bajo precio. Os esperamos el mes que viene. ¡Hasta entonces!

Sumario





CD-ROM DE PORTADA

DEMOS
- Heretic II
- Sin
- European Air War
- Tomb Raider III
- F- 16
- Lode Runner 2
- Duelo de Hechiceros

JUEGO COMPLETO

Leo the Lion: Un plataformas que vuelve a los orígenes.

Race Mania: Un arcade de carreras de vista cenital.

Shareware, 3D Manía, Taller 2D, Niveles, etc.

Revisa el contenido del CD de portada

Indice CD

DEMOS

HERETIC II

Quake 2 con perspectiva en tercera persona y ambientado en el mundo de la espada y la brujería. Tal vez esta demo no consiga satisfacer todas tus ansias de machacar a criaturas del lado oscuro, pero a buen seguro te dejará un buen sabor de boca y la intención de conseguir el juego completo (lamentamos este furtivo ataque a tus bolsillos). Como estas a punto de comprobar, al mundo de Heretic II no le falta espectacularidad tanto en los detalles de los enemigos, como en los decorados o los efectos lumínicos de las diferentes magias. De agradecer el perfil del héroe: estética de elfo para abrirse paso por medio de la técnica del saltimbanqui y el despliegue de sortilegios a mansalva. ¿Qué cuántos niveles entran en la demo? Los suficientes... para que te lamentes cuando terminen. De nada.







DESARROLLADOR: Activision
DISTRIBUIDOR: PROEIN, S. A.
GÉNERO: Plataformas 3D



EUROPEAN AIR WAR

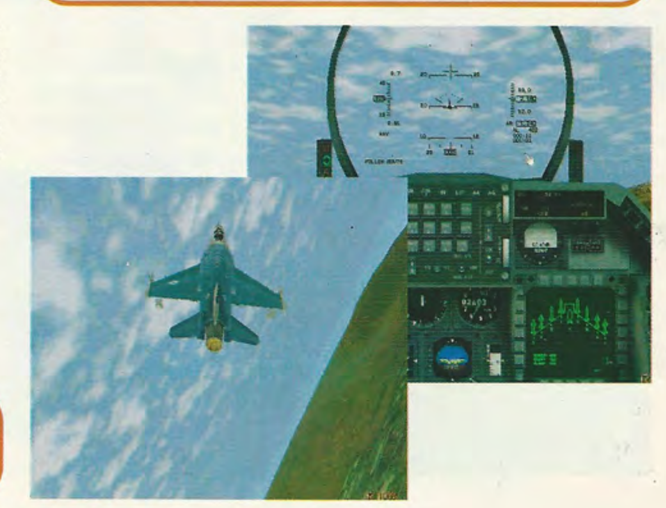
Quizá técnicamente no contemple tan buenos gráficos como el programa de Microsoft, desventaja que cubre con otros interesantes aspectos, como la inclusión de muchísimos aviones en el cielo y unos sonidos de motores y metralla que se meterán dentro de tus huesos hasta que sudes. También aconsejamos el uso de una tarjeta aceleradora además de un potente equipo, con esto de tu parte tienes para horas de diversión y nosotros la seguridad de que pienses que has hecho muy bien adquiriendo esta revista. En fin, que te damos alas, un poco viejas, es cierto, pero repletas con las bombas necesarias para que disfrutes sólo delante del ordenador y eches un poquito más para abajo (según vayas volando más alto) tu vida social. Desde aquí, y sabiendo la gran demo que te ofrecemos, pedimos perdón a tu novio/a y aquellos vecinos que insisten, pobres, en dormir.

DESARROLLADOR: Microprose
DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A
GÉNERO: Simulador

F- 16

No contentos con ofreceros un par de alas, os damos cuatro, encima, éstas son un poco más modernas. Ponte a los mandos de este poderoso avión y vuela un poco sin necesidad de tener que comer esos platos fríos que te sirven en los aviones comerciales mientras el pasajero de al lado no hace más que tirar sus tenedores en tu comida. En serio, ante ti tienes la demo de uno de los mejores simuladores de combate aéreo que puedes encontrar en el mercado. Merece la pena invertir algo de tiempo en aprender a manejar tu aparato mientas sobrevuelas territorio *enemigo, que, por otra parte, no te aconsejamos que te detengas en apreciarlo*, pues tus ojos deben estar puestos en el radar para que ningún caza aparezca de improviso y te deje fuera de esta demo mucho antes de lo que te mereces.

DESARROLLADOR: Novalogic
DISTRIBUIDOR: ERBE
GÉNERO: Simulador





TOMB RAIDER III

Una ración de sutil erotismo tampoco viene nada mal para amenizar el contenido de un CD. Para nuestras lectoras cambiamos este inicio de párrafo y decimos: ¡Por fin una protagonista femenina de armas tomar! Luego, nos ponemos serios (ante la fija mirada del jefe) y nos dedicamos a hablar de las características de la demo: buenos gráficos, acción y diversión hasta que el programa te avisa de que ya es hora de comprar el original, movimientos de lujo y detalles en cada escenario. Este es un adelanto del crack para estas navidades, si aún no has tenido ningún título de la saga, carga esta demo en tu disco duro y comprenderás que el programa no sólo vive de su nombre. La calidad es indiscutible, las horas que vas a robarle a tus descansos están garantizadas.






DESARROLLADOR: Eidos
DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A
GÉNERO: Plataformas 3D

JUEGOS COMPLETOS

Este mes ofrecemos a nuestros lectores dos juegos completos. El primero de ellos, *Leo the Lion*, es un excelente programa de plataformas en el que tendrás que convertirte en el indiscutible dueño y señor de la selva. Es decir, en su rey, el león. El juego es sencillo, intuitivo y directo, además de poseer las necesarias dosis de humor en un título de este género. El segundo, *Race Mania*, es un arcade de carreras de coches en el que tienes que resultar vencedor en circuitos cerrados. Desde un punto de vista cenital, debes sobrevivir a unas divertidas carreras en las que todo es posible, desde hacer chocar a tus contrincantes hasta atropellar a los espectadores. Se trata del juego que, por un problema técnico, no fue incluido en el CD-Rom del mes pasado. Para instalarlo, ejecuta el instalador que se encuentra en el raíz del primer CD. Dos programas completos que colmarán las ansias de diversión y gozo de los lectores.



DUELO DE HECHICEROS

Con la intención de abarcar todos los géneros en nuestro CD de portada, aquí os brindamos la oportunidad de probar un juego que tiene un poco de todo. Por un lado, hechizos, muchos hechizos; por el otro un modo de administrarlos y ponerlos en uso que tiene mucho que ver con los juegos de estrategia en tiempo real. Una idea bastante original para los que siempre desearon crear ejércitos de la nada y volcarlos sobre sus enemigos sin implicarse personalmente en la batalla (en el mejor de los casos, puesto que si te ves obligado a usar el bastón de mago para dar mamporros a los enemigos... ya te adelantamos que vas muy mal). Un consejo (aparte de que te instales la demo en tu disco duro): trata de situar a tu mago en las fuentes de mana, así sentirás cómo fluye la magia por tus de dedos de tal manera que invocar auténticas hordas será un juego de niños.




DESARROLLADOR: Mythos
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
GÉNERO: Rol-Estrategia








DISTRIBUIDOR: Digital Dreams Multimedia
GÉNERO LEO THE LION: Plataformas
GÉNERO RACE MANIA: Carreras

CONTENIDO CD

Niveles



Inaguramos sección con un reparto de lujo. La forma de instalarlos es bastante sencilla, basta con echar una ojeada a los archivos de instrucciones que vienen en cada carpeta (en el caso de *Quake II*), sustituir todos los archivos del original por los de la modificación (para el *Civilization II*) sin olvidar haber hecho una copia de seguridad de los primeros, o incluir la carpeta *Abalorio* dentro del directorio *Maps* para el caso de *Starcraft*. Exactamente lo que este mes os traemos es:

- Para *Civilization II*: dos modificaciones (Bio y Star) para que lleves tu civilización hasta las estrellas o al mismísimo comienzo de la vida. Además un escenario que se sitúa en el universo de Star Wars.
- Para Starcraft: este mes ponemos a vuestra disposición los dos primeros capítulos de una larga campaña, Abalorio, que deseamos toque todas las situaciones imaginables en una batalla espacial.
- Bots para *Quake II*. Es decir, personajes controlados para el ordenador para que, sin necesidad de conexión, simuléis partidas deathmatch en vuestro ordenador. Cuidado: son bastantes duros, afortunadamente los podréis configurar a vuestro gusto.

BROWSERS:

NETSCAPE COMMUNICATOR 4.07, INTERNET EXPLORER 4.01

DRIVERS:

DIRECTX 6.0

ACDSEE 2.3.



Visor gráfico de gran rapidez que permite mostrar en pantalla una *preview* de los ficheros de un directorio o, si lo prefiere, mostrarlos uno tras otro automáticamente. El programa soporta los siguientes formatos gráficos: BMP, GIF, JPG, PCX, PNG, TGA, TIF y Photo-CD. También incluye opciones ***zoom***, impresión y conversión de la imagen actual en fondo de pantalla de Windows.

ANTIVIRUS ANYWARE PARA WINDOWS.

Útil antivirus que detecta los virus que conoce y los nuevos. Puede trabajar residente y verificar todos los archivos que se baje de Internet.

ACROBAT READER 3.0.

Lector de ficheros con formato PDF.

GRAPHICS WORKSHOP

Visor gráfico que incluye una gran cantidad de opciones muy diversas. Entre ellas están: ProcesosBatch, GIF animados, PSD de Photoshop, CAM de Casio, KDC (Kodak Digital Camera), FIF (Fractal Image), opciones de escáner y muchas otras opciones.

PAINT SHOP PRO 5.01.

Programa shareware de retoque fotográfico por excelencia. Incluye la mayoría de los filtros con los que cuentan los programas comerciales. En esta nueva versión puede utilizar los ***Plug-ins*** de Photoshop.

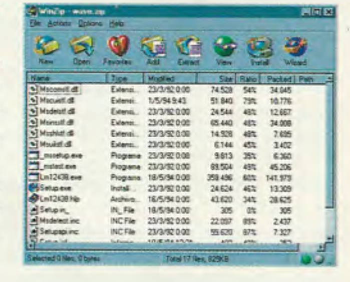
SEA GRAPHICS VIEWER 1.3.

Uno de los mejores visores gráficos para MS-DOS. Permite previsualización de las imágenes y admite resoluciones de hasta 800x600 en millones de colores y 1280x1024 en 256 colores. Soporta los formatos gráficos JPG, TGA, BMP & RLE, TIFF, PCX, GIF, LBM (IFF), PSD, CEL, Dp2E-LBM, BBM & PCC, PNM (PBM, PGM, PPM) y PNG, y de animación FLI,FLC y AVI.

VIRUSSCAN DE MCAFEE 3.1.8.

Es uno de los antivirus más extendidos. Es capaz de detectar y limpiar una gran cantidad de virus, también es capaz de trabajar residente en memoria y detectar cualquier virus que entre en el sistema por cualquier medio, ya sea por disco, Internet o red local, el VShield se activa y avisa de que hay un virus.

WINZIP 7

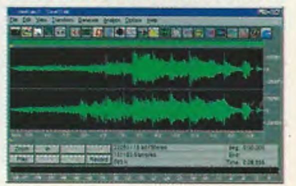


La última versión del compresor de archivos más conocido. Permite trabajar con diferentes formatos como ARJ, LZH, ARC, TAR, TGZ, Unix Compress, UUEncode, XXencode, BinHex, MIME y, cómo no, ZIP.

COOLEDIT 96

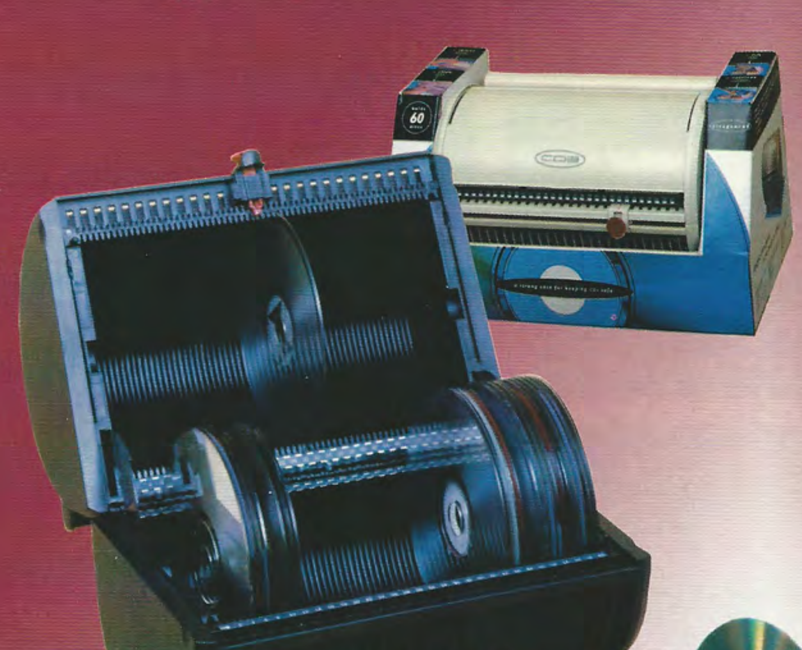
Este programa de edición de audio permite utilizar las funciones más cotidianas como cortar, pegar, grabar o reproducir todo ello con la posibilidad de seleccionar bloques del fichero de sonido. Además proporciona opciones para modificar frecuencias o crear efectos.

Game Developer



Ejemplo del artículo DirectX del mes, que nos muestra las posibilidades del sonido con estas librerías. En cuanto a las Fuentes, os mostramos las que acompañan al artículo de la sección 3D Manía, centrado en técnicas de Bump 3D.

Clasificadores de CD-ROMs, CD-Audio, CD-i, CD-R, Compact Disk, CD-Consolas y el nuevo formato DVD.



Nueva serie portátil multiuso FOLIO con capacidd para 12, 24 y 48 CDs, Zips y disquetes

Desde 3.995 pta

La serie de clasificadores CD3 es la única que cumple *todas* las recomendaciones de almacenaje de los fabricantes de CD´s, permitiendo clasificar verticalmente colecciones enteras de CD-ROM´s o Compact Discs en un espacio mínimo sin que se toquen ni se rocen entre sí. Disponen de un sistema patentado de índice, regleta y botón deslizante para localizar y sujetar el CD-ROM elegido en la tapa superior al abrirlo, para cogerlo fácilmente con los dedos sin tocar la superficie de lectura del láser. Premio a la innovación tecnológica en USA en 1996. Disponible en modelos portátil rígido (con capacidad para 20 CD´s), FOLIO (con capacidad para 12, 24 y 48 CD´s) y de sobremesa con o sin asa con capacidades para 40, 60 y hasta 80 CD´s en colores beige o negro.

Disponible en grandes almacenes, grandes superficies, tiendas de informática y los siguientes puntos de venta:



(91) 564 18 86

Importador exclusivo para España y Portugal
(Venta exclusiva a distribuidores)

www.kdc.es

LA CORUÑA	INFOTRÓNICA FERROL	(981) 35 99 93
ALICANTE	TIEN 21 (FERRETERÍA PROGRESO)	(96) 538 11 45
ASTURIAS	GALASTUR INFORMÁTICA	(98) 533 04 19
BALEARES	W-MEGA	(971) 29 66 55
BALEARES	LUDINFO	(971) 71 29 18
BARCELONA	TECHNO PLANET	902 464 464
BARCELONA	BEEP INFORMÁTICA (OCI 84)	(93) 225 81 75
BARCELONA	OPEN MULTIMEDIA	(93) 457 82 75
BILBAO	BEEP INFORMÁTICA (ATME BILBAO)	(94) 441 91 98
BURGOS	VOBIS (INGESBURG)	(947) 22 83 66
CASTELLÓN	AGORA TELECOM	(964) 72 21 37
MADRID	HOLLYWOOD MULTIMEDIA	(91) 447 26 19
MADRID	INFORMÁTICA Y FUTURO	(91) 345 00 17
MÁLAGA	VASCO INFORMÁTICA	(952) 21 98 92
PONTEVEDRA	VOBIS (GALVEN INFORMÁTICA)	(986) 21 30 82
STA. CRUZ DE TENERIFE	WONDERTECH	(922) 24 26 03
TARRAGONA	GRUP INFORMATIC I SERVEIS	(977) 44 63 43
TOLEDO	LOBATO VIVAR	(925) 22 14 10
VALENCIA	DISPROIN LEVANTE	(96) 361 36 65
ZAMORA	INFOZAMORA	(980) 51 52 16
ZARAGOZA	ICIS INFORMÁTICA	(976) 75 26 25

Venta a Domicilio:

CLUB MULTIMEDIA
Llamada gratuita: (900) 180 363

MISCO
(91) 843 50 00

Círculo ASM
(902) 21 00 44

ACTION
(902) 18 16 14

Multimedia para los más pequeños







Llegan las vacaciones más apreciadas por los pequeños y por aquellos que desean colarles sus productos. Con las calles iluminadas, las pagas extras, el tiempo libre y la ensoñación que se deriva de tal entorno, se crean los días adecuados para la venta de juguetes. Pero la nueva generación (estos enanitos que no tienen ni idea de quién era Mazinger-Z) empiezan a pedir a sus padres productos que puedan meter en el ordenador, paso previo a que se familiaricen con el caótico orden de *drivers* y directorios. ¿Software quieren? Pues software se les da; ahora bien, quienes ponen las pelas son sus padres que, lejos de buscar por entre las estanterías donde se pudiese encontrar *Carmageddon 2*, desean dar por bien invertida su compra mediante un producto educativo. Las grandes compañías conocen al dedillo esta materia, por lo que lanzan sus productos a través de dos frentes simultáneos: por un lado está el componente de la vistosidad o la diversión dirigido a los pequeños usuarios, a tal efecto aprovechan el éxito de las películas animadas que, sabiamente, combinan con el atractivo que los niños encuentran en los ordenadores; por la otra vertiente, dirigida a los compradores, llenan sus programas con tales características que los conviertan en elementos educativos, sobre todo en el plano de la creatividad que es donde mejor se encuentra el desarrollo del niño con su disposición al ocio.

La cualidad imprescindible de todos estos productos es la sencillez de su manejo, a menudo mediante el ratón y la diversidad de menús, con lo que se garantiza la habituación de esos locos bajitos con la nueva era informática. Los gráficos, la música (que sea pegadiza o que el niño ya conozca de una película) y la caracterización de los personajes (voz en castellano y digitalizada para que nuestros hermanitos lo "flipen") son las características que determinarán que los niños no se acuesten a su hora o bajen tarde a cenar.

Cada película Disney trae consigo una horda de productos asociados. El software es uno de ellos. Hemos tenido la oportunidad de "gozar" (tendríamos que decir "aprender", pero a algunos de la redacción ya se nos está cayendo el pelo) con tres títulos. Tanto la *Aventura Interactiva* de la Sirenita como la de Mulan poseen ciertas cualidades que los hacen muy recomendables dentro de su género. No sólo mostrarán al niño situaciones en las que habrá de resolver enigmas al estilo de las aventuras gráficas, sino que le ofrecen múltiples actividades para que desarrolle su lógica, memoria y capacidad de inventiva. Ésta última merece una especial atención, ya que consiste en una sencilla interfaz destinada a combinar varios elementos (dibujos, texto y música) con los que el niño puede crear su propio cuento. También, en el caso de la Sirenita, puede componer y con Mulan diseñar su propia moda y luego imprimirla. También, en ambos casos, se incluye la recurrente capacidad de poder cantar a modo de Karaoke (estáis advertidos para el momento en que os supliquen que cantéis con ellos). El tercero, *El Reino de las matemáticas de Aladdin*, de la serie Disney, tiene como guías a los personajes de ya sabéis qué película (el genio sigue siendo el plato fuerte) en un recorrido a través de diversos problemas de carácter matemático, pudiéndose seleccionar el nivel de dificultad o varios juegos lógicos que están aparte, en la "zona de recreo".

La competencia también abarca este mercado y Anastasia también tiene su yo virtual en un programa que responde más fielmente a los cánones de la videoaventura (facilita, dividida en capítulos y con unos gráficos realmente buenos) a falta de otras actividades "educativas".

Por último, *Quiero ser una estrella del Rock* va a permitir al chaval que ya da la lata con la batería crear su propio grupo y poner sus ruidosas creaciones (pues el programa permite la composición según cinco estilos de música) en el tope de la lista de éxitos. Al menos, el niño puede jugar con los cascos puestos.









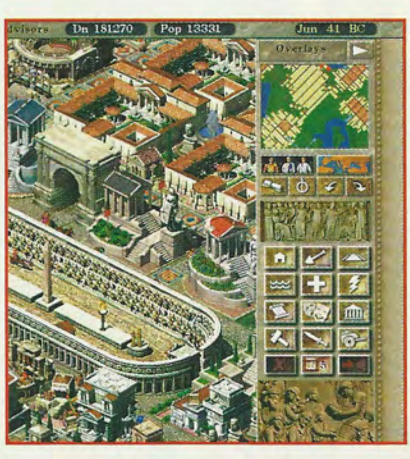






Lo que echábamos en falta en Caesar III

Parece ser que mucha gente lo ha demandado y el emperador de Sierra ha terminado por ceder a las peticiones de su pueblo. Por fin ha salido un editor de terreno para el último éxito de la compañía. Con él podremos inventar nuestras propias provincias desde su mismísima geografía y situar en ella a los pueblos bárbaros que deseemos hacer frente. Pero lo realmente bueno de esta noticia es que el editor es totalmente gratis. Sólo tenéis que pasaros por la página que Sierra ha dedicado a este gran juego, *www. Caesar3.com*, y bajaros el editor. Eso sí, paciencia, porque esa parte de la Red suele estar atestada de futuros ingenieros agrónomos. Si no podéis acceder a Internet, seguid siendo fieles a nuestra revista porque, posiblemente, el mes que viene lo incluyamos en nuestro CD.







Edición de lujo para Civilization II



Sí, aunque nos pese a los más puristas, algo faltaba a *Civilization II*: que se pudiese jugar contra oponentes humanos. Después de ser uno de los juegos que más bases ha sentado en el mundo lúdico, de haber arrasado en las máquinas registradoras de medio planeta y haber introducido al género de la estrategia a muchos escépticos, al fin nos llega *Civilization II Gold Edition*. Para tal lanzamiento, Microprose y Hasbro han unido sus fuerzas para así brindarnos la posibilidad de hacer perrerías (guerras, espionaje, tratados falsos, traiciones, etc.) a civilizaciones manejadas por otro humano; todo esto vía Modem, Serial, e-mail, LAN e Internet. Además, esta edición dispondrá de doce escenarios nuevos hechos por los creadores del juego original. Sólo un posible defecto: esta edición a buen seguro colapsará la Red, pero paciencia, el juego abarca siglos... unas horas de más no nos harán daño.

QUAKE II Net Pack #1: Extremeties

Hay una raza especial surgida de lo más hondo de la Red, una mezcla de programadores de pro y gente de armas tomar: los "quakeros" o fanáticos de *Quake* y *Quake II* en su modalidad de partidas multijugador. Desde el principio, Id (los desarrolladores de este culto) tuvieron muy presente a sus posibles seguidores. A tal efecto hicieron que sus juegos fuesen fácilmente manipulables por todos aquellos aficionados que tuviesen una buena idea para extenderlo en todos los frentes del mundo lúdico. Se cuentan por centenas todas las modificaciones, añadidos o mapas que se han ido incorporando al programa original. Todos esperamos con ansiedad *Quake III*, que estará especial y exclusivamente diseñado para las partidas multijugador, pero antes de que llegue este lanzamiento ya podremos ir saboreando las emociones de esta nueva "forma de vida" gracias al *pack* que lleva como título *Extremities* (¿se referirá al rango de violencia o a las partes de los soldados que saltan cuando usamos una recortada?). En este *pack* vendrá una buena colección de pieles (la apariencia del jugador), niveles, y modificaciones de órdago recién salidas de Internet.











AUTOPISTA AL CIELO

Próximamente

Star Treck Tng	Proein
Alpha Centauri	Microprose
BattleZone II	Proein
Drakan	Psygnosis
Quake 3	Proein
Nations	Psygnosis
Revenant	Proein
Wall Street Tarder	Virgin
Vampire	Proein
Loose Cannon	Microsoft
Heavy Gear II	Proein
Rings	Friendware
Civilization Call to Power	Proein

MUCHAS GRACIAS POR VUESTRA PARTICIPACIÓN. SEGUIMOS ESPERANDO VUESTRAS CARTAS Y CADA MES SORTEAREMOS CINCO MAGNÍFICOS WORLS WIDE RALLY.

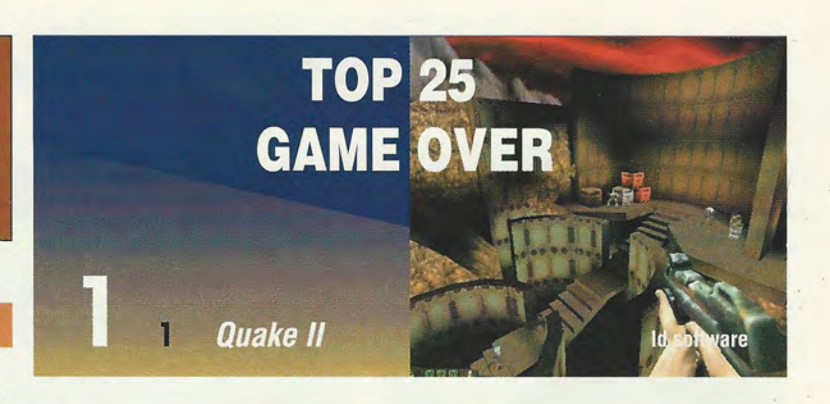
LOS GANADORES DEL SORTEO HAN SIDO:
JOSÉ CARLOS VILA BENNASAR (PALMA DE MALLORCA)
MARIO ABAD LÓPEZ (MELILLA)
ISAAC FERNÁNDEZ (VALENCIA)
ANTONIO BARBOSA CRESPO (ORENSE)
PARLO MOVILLA GIL (MADRID)

¡ESPERAMOS VUESTRA PARTICIPACIÓN!

NOMBRE Y APELLIDOS: ____________________
DIRECCIÓN: ____________________
POBLACIÓN: ________ CÓDIGO POSTAL: ____________

Mis juegos favoritos son:
1)____________________
2)____________________
3)____________________
4)____________________
5)____________________

GAME OVER – TOP 25
C/ Alfonso Gómez, 42. Nave 1-1-2 – 28037 MADRID



2	2	Starcraft	Blizzard
3	4	Fifa 98	E.A.
4	3	Tomb Raider	Eidos
5	15	Comandos	Eidos
6	6	Age of empires	Microsoft
7	5	Warcraft 2	Blizzard
8	8	Monkey Island 3	Lucas Arts
9	7	Red Alert	Virgin
10	10	Myth	Eidos
11	12	Pc Fútbol	Dinamic
12	10	Civilization 2	Microprose
13	24	Broken Sword	Virgin
14	13	Hearth of Darkness	Infogrames
15	12	Lands of Lore 2	Virgin
16	16	Hexen 2	Raven
17	14	Heroes 2	3Do
18	21	Blande Runner	Westwood
19	25	Screamer Rally	Virgin
20	17	Diablo	Blizzard
21	18	Snow Ware	ID
22	–	Quake	Id
23	20	Dune Nuken 3D	3D Realms
24	19	Jedi Knight	Lucas Arts
25	22	Unreal	Epic

Videojuegos de celuloide

HISTORIAS DE CINE LÚDICO

AUTOR: R. M. CLAUDÍN

Desde los comienzos del apasionante software de entretenimiento, los profesionales de este sector han vivido una estrecha relación de amor odio con un arte mayor de esta época, el cine, que ha prestado excelentes motivos y estructuras sólidas y, finalmente, ha acabado por rendirse a este nuevo medio de expresión.

El arte de este siglo, el cine, ha absorbido las virtudes y los defectos de las otras grandes artes y, a su vez, ha influido en todas ellas de una forma o de otra. Así, el celuloide ha asumido formas literarias, ha adoptado la estética o las enseñanzas de las artes plásticas, se ha servido de los conceptos de la arquitectura para sus estructuras o, sencillamente, sus escenarios monumentales. Y, a la inversa, los artistas se han rendido a la influencia del cine. Al principio, la relación era más bien balbuciente, como ocurre con todo lo que empieza, pero más adelante se ha formado un flujo de influencias muy provechoso para todas las partes implicadas en él.

El software de entretenimiento no se puede considerar un arte, todavía, pero poco a poco se va acercando a una categoría superior a la del simple "entretenimiento" que con tanta ligereza le adjudicamos. Así, alguno de los grandes videojuegos del momento son verdaderas piezas maestras, no sólo por su elevada calidad técnica sino por su exquisita realización, sus planteamientos sólidos y sus estructuras férreas. En este mismo número es posible contemplar el programa *Grim Fandango*: ¿no es un programa que se acerca mucho a lo que podríamos considerar, más o menos, una obra de arte?

Pues bien, después de que el mundo de los videojuegos le sacara todo el jugo posible al cine, éste ha empezado a hacerse con muchos de los planteamientos lúdicos, si no, directamente, a realizar versiones en celuloide de videojuegos. Echemos un vistazo a los sucesivos intercambios que ha habido entere uno y otro medio.

Para empezar, es imprescindible hablar de las grandes sagas que ha parido el cine en la segunda mitad del siglo y que por sus características y la gran cantidad de público que han absorbido eran candidatas ineludibles de convertirse en videojuego. Así ha sucedido con *Indiana Jones*, *Star Wars* y *Star Trek*, las tres series que más videojuegos han producido. Sin embargo, en su caso el flujo ha sido siempre desde el séptimo arte hacia el mundo del software lúdico. Dentro de la serie *Star Trek* la última aparición fue *Klingon Honord Guard*, pero hemos visto arcades 3D, simuladores de la vida de un Klingon, aventuras y un largo etcétera que rápidamente ha pasado a formar parte del caudal coleccionista de todo *trekkie* que se precie de serlo.



Indiana Jones tampoco podía faltar en los PCs, aunque se ha limitado más al campo de las aventuras. Todos recordamos con cariño títulos como *Indy III*, *Indiana Jones IV* o incluso sus *Aventuras de Escritorio*. Y esperamos con ansia la futura *Indiana Jones & The Infernal Machine*. Los argumentos eran conocidos por todos, la fama del personaje servía de indiscutible gancho y el desarrollo de las aventuras estaba prestado del cinematográfico.

La otra gran saga de LucasArts es, naturalmente, la de la *Guerra de las Galaxias*. Y ésta, quizá, es la que más tarde se agotará, aunque sólo sea por las tres nuevas entregas de la saga, alguna de las cuales ya es un hecho. Así, el programa con el que inauguraron la era CD fue *Rebel Assault*, centrado en la trilogía, y después se han sucedido *Tie Fighter*, *Dark Forces*, *X-Wing*, *Rebel Assault II*, *Shadows of the Empire*, *X-Wing vs. Tie Fighter*, *Jedi Knight*, *Star Wars Monopoly* *Star Wars Rebellion*, etc. Han tocado los más diversos géneros. Sin embargo, antes que películas que sirven de inspiración, nos interesan aquellos filmes que permanecen en un videojuego mediante algunas estructuras heredadas o asimilaciones.

Cine y videojuegos, una relación apasionante que ya ha durado muchos años

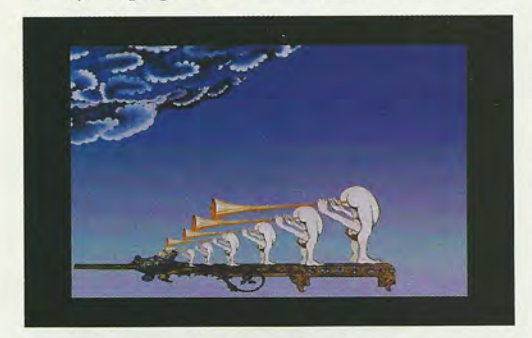
En este sentido, tenemos que hablar más bien de videoaventuras que, si no vienen directamente de películas, sí han copiado sus modos y maneras. No se trata sólo de la profusión de vídeo, como en títulos del tipo *Phantasmagoria*, una profusión que implica una mecánica de trabajo similar a la de un filme (producción, actuación, montaje, etc.), sino más bien de







La mejor saga galáctica tiene cabida en el PC.



verdaderas películas introducidas en un videojuego.

Como es sabido, un filme que posea las llaves del gran público cumple una serie de requisitos. Unos requisitos que no son caprichosos; antes bien, se derivan de deducciones estrictamente lógicas, de razones de peso fruto de muchos años de duro aprendizaje en taquilla. Un planteamiento que atrape desde el principio, una aceleración creciente en el desarrollo de la acción, unos puntos de inflexión que disparen la tensión en determinados momentos, un efecto catapulta que aporte el elemento sorpresa o desconcertante... Y todo ello sumado a unos personajes tipo: un bueno muy bueno, que normalmente deben asumir el espectador y el jugador, un malo de lo peor que siempre está a punto de derrotarnos y unos secundarios que cargan las tintas de un lado o de otro y nos ayudan a soportar al protagonista y al antagonista.

Una herencia tan clara puede ser a veces un lastre, puesto que en el mundo lúdico toda esta teoría la tiene que confirmar el usuario solo, frente a su PC, lo que no siempre ocurre. Así, el mencionado *Phantasmagoria* era un excelente programa, pero adolecía de una excesiva linealidad que no tiene porqué darse en un videojuego. Tenía, sin embargo, sus virtudes, con unas secuencias de vídeo de excelente factura y un clímax magistral al final del programa.

La conexión entre los dos medios ha sido, además, confirmada por la creciente participación de actores, algunos de ellos de reconocido prestigio, en producciones de videojuegos. Así, los cinéfilos aficionados siguieron con fascinación las evoluciones de un Christopher Walken (*El cazador, El placer de los extraños, El funeral, Pulp Fiction*) más misterioso y tenebroso que nunca en *Jack the Ripper*, versión lúdica de *Jack el Destripador*, de su tocayo Christopher Lloyd (*Regreso al futuro, La familia Adams*), atrapado dentro de un divertido mundo de animación en *Toonstruck*, de Mark Hammil, el atribulado Luke Skywalker, en *Wing Commander* o del propio Dennis Hopper, que marcó con la impronta de su rostro películas como *Blue Velvet, Easy Rider, Apocalypse Now, Rumble Fish* o la reciente *Speed*, en la videoaventura *Black Dahlia*. ¿Será que en la Meca del cine el videojuego está de moda, o es que se trata de un medio emergente o, quizá, de un arte emergente?



Éstos son quizá los casos más llamativos para nosotros, pues son actores conocidos, pero hay muchos otros, secundarios de calidad y rostros que nos suenan por lo mucho que los hemos visto, haciendo fácil el trabajo de las primeras figuras. Lo cierto es que las producciones de videojuegos decentes empiezan a tener presupuestos cercanos a los de las grandes producciones cinematográficas. Cuando no, en muchos casos, superiores.

Sin alejarnos demasiado, podemos encontrar un buen número de videojuegos que derivan de películas de una manera manifiesta. El caso más reciente es quizá el de *El quinto elemento*, un filme del francés Luc Besson llevado a nuestra plataforma por la compañía Kalisto. El videojuego, a pesar de tratarse de un arcade de plataformas al más puro estilo *Tomb Raider*, mantenía sorprendentemente la estructura de la película e incluía un buen número de vídeos extraídos de la misma. Muy reciente es también el caso de *Expediente X*, videojuego que, de hecho, se nos presentó al mismo tiempo que la película. Y que, por cierto, es de una calidad mucho mayor que aquélla, apenas un capítulo de la serie un poco más largo.

También pudimos disfrutar de una versión lúdica de *La ciudad de los niños perdidos*, segunda colaboración de Jeunet y Caro, autores de la fascinante película *Delicatessen*. Se trataba de una aventura con abundancia de secuencias de vídeo que también resultó ser sorprendentemente parecido al original, sobre todo en lo que respecta a la especial estética lograda por estos dos geniales franceses. Ha habido fiascos en celuloide que han acabado en fiascos lúdicos, como era de



DIBUJOS ANIMADOS Y VIDEOJUEGOS



Los dibujos animados, obviamente, por su perfil siempre simpático, sus personajes con carisma y su público, que abarca todas las edades pero sobre todo se centra en los más pequeños, se han introducido de cabeza en el mundo de los videojuegos. Disney es la productora que de forma más suculenta se reparte el pastel. La mayor parte de sus películas ha acabado en videojuego, especialmente en forma de plataformas (¿no os suena: personajes con carisma, simpáticos, público infantil?). Así, hemos podido disfrutar títulos como *El libro de la selva, Aladdín, El rey León* o, el mejor de todos ellos, *Hércules*, entre una larga lista de películas trasladadas a los PCs. El de Disney es el caso más sonado, pero no el único. También hemos conocido a otros personajes del dibujo animado o del cómic. Es el caso de personajes tan conocidos como Tintín o la Pantera Rosa, que han vivido más de una aventura en los PCs. Otros ejemplos más peculiares son Beavis & Butt-Head, los duros y divertidos dibujos que conocieron una ácida aventura, o *Los teleñecos en la Isla del Tesoro*, que ya había hecho una visita a la pantalla grande.













esperar. Eso sucedió con *Waterworld*, la odisea de Kevin Kostner que acabó en fracaso económico y se convirtió en un programa de estrategia que se limitaba a salvar el tipo.

Pero ha habido casos, cuanto menos, casos más divertidos, muchos de ellos dirigidos casi exclusivamente a clubes de fans. Así ha sucedido, por ejemplo, con el grupo de humor anglosajón Monty Python, que ha visto versiones lúdicas de películas como *Los caballeros de la mesa cuadrada* o *El sentido de la vida* (por cierto, ¿para cuándo *La vida de Brian* en videojuego, con la maravillosa secuencia de animación que acompaña los subtítulos de la película?). En un principio, quizá también entraría en este grupo la serie *Dune*. Sin embargo, *Dune*, el videojuego, abrió el camino de la mejor estrategia en tiempo real, de modo que en este caso podemos decir que la película, o el libre, sirvieron de simple pretexto.

No defraudó tampoco la versión lúdica de *Blade Runner*. Se trataba de una aventura que seguía muy de cerca los pasos de un filme mítico. No sólo el argumento se apoyaba con fuerza en la película, sino también, y sobre todo, la excelente ambientación e incluso los personajes protagonistas, de similar calado que los maravillosos actores que dieron vida a estos personajes de ficción. Otra de las series futuristas que se ha convertido en videojuego es *Alien*. Sin embargo, la calidad de los títulos basados en ella no era demasiado elevada. Además, tampoco es fácil encontrar los referentes en la película y las referencias en el juego.

Tampoco fue excesivamente afortunada la versión lúdica de *Batman Forever*. No era otra cosa que un arcade de lucha en la que tenías que enfrentarte con todo quisque para seguir adelante. Era un programa convencional y poco convincente que apenas tuvo resonancia. Sí la tuvo la trilogía *Die Hard Trilogy*, una excelente serie de títulos que se basaba en la saga homónima (aquí, conocida como *La jungla de cristal*) protagonizada por un Bruce Willis muy cercano al mejor momento de su carrera.

Mención aparte merecen los videojuegos que, misteriosamente, han acabado, o van a acabar, en celuloide. Hay, sobre todo, dos series que lo han hecho, y no son videoaventuras: *Mortal Kombat* y *Street Fighter*. Estos dos títulos son, como sabéis, de lucha, lo cual no parece que tenga mucho que ver con una estructura cinematográfica. Sin embargo, ¿qué tienen de estructura cinematográfica las películas venidas de tales juegos? Dejando de lado algunos clásicos de la lucha en el cine, como algunas joyas de Bruce Lee o la primera película que dirigió Walter Hill, llamada precisamente *Street Fighter* (nada que ver con el juego), lo cierto es que la lucha en el cine no ha dado nunca productos demasiado brillantes. Con mejores perspectivas se presenta el futuro *Tomb Raider*, un filme de aventuras que estará basado en el espectacular videojuego.

Muchas películas y muchos juegos se nos quedan en el tintero, desde luego, pero no tenemos más espacio. Este repaso sirve para constatar la influencia recíproca de estos dos medios en los últimos años. Una influencia productiva que ya ha empezado a producir algunos frutos maduros y esperamos que siga por buen camino en el futuro.✦







Roma no se construyó en un día ...

... igual tú puedes.



Presentamos el kit de expansión Age of Empires "El auge de Roma". Justo cuando ya creías que podías descansar y disfrutar del éxito de tu propio imperio, llega el poderoso Imperio Romano. Con el nuevo kit de expansión obtendrás: Nuevas unidades como las de Camelleros, las Carrozas Escitas, los Elefantes Acorazados y la Galera de Fuego.











Nuevas civilizaciones, incluyendo Roma, Cartago, Palmira y Macedonia. Nuevas campañas, incluidas las de César contra Marco Antonio y el famoso cruce de los Alpes de Aníbal y sus elefantes. Nuevos mapas que hacen el área de juego más grande y más desafiante.

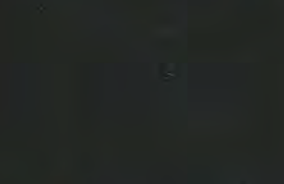
Nuevas colas de producción para producir unidades más eficientemente. Nuevos edificios, inconfundiblemente romanos, incluyendo el maravilloso Coliseo. Con todo el atractivo de Age of Empires, elegido como Juego del Año 1997.



4.990 Ptas.*

Necesario disponer de Age of Empires para instalar el kit de expansión.
(Incluye cupón de reembolso de 2.000 ptas. en el interior para usuarios registrados de Age of Empires).





* Precio de venta estimado, I.V.A. incluido.

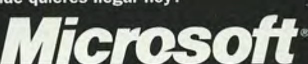








¿Hasta dónde quieres llegar hoy?



Si deseas más información llama al teléfono de Atención al cliente Microsoft **902 197 198** ó visita nuestra web **www.eu.microsoft.com/spain/home/**

Próximamente los mejores juegos

UN FUTURO NO MUY LEJANO

Este mes os presentamos seis excelentes programas que llegarán hasta nosotros en los próximos meses. Las siguientes páginas os presentan un poco de todo; y no engañan, porque en nuestro futuro más cercano nos esperan programas de distinto cariz y abundancia estilística.

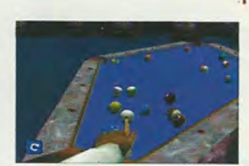
DESARROLLADOR	GREMLIN
DISTRIBUIDOR	INFOGRAMES
GÉNERO	SIMULADOR DEPORTIVO
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

Simulación de efectos muy precisos

ACTUA POOL

La serie Actua de Gremlin Interactive vuelve a meternos en el ordenador aquello con lo que ya podemos jugar en el mundo real, en este caso un billar. No sólo están dispuestos a ahorrarnos el paseito hasta el bar más cercano o las doscientas pelas que vale la partida sino que, aprovechándose de las ventajas de la tecnología, nos traen suculentos cambios y opciones. Por ejemplo, ¿quién de los presentes ha visto una mesa romboide o con la forma de dos rectángulos dispuestos perpendicularmente? En *Actua Pool* podréis ver las inmensas posibilidades que brindan a los ángulos y a la trigonometría estas curiosas formas. Además podremos jugar en diez entornos diferentes; desde el cutre bar tipo *American-country* hasta la atractiva sala de un club nocturno pasando por el clásico salón de una lujosa casa. Todo esto frente a dieciocho oponentes poligonales, cada uno con su propio estilo de juego. Pero no sólo están concentrando esfuerzos en la ambientación o la IA, también en la velocidad, de forma que el juego no correrá a menos de 24 frames por segundo.







Teniendo en cuenta todos estos detalles, pensamos que no se saltarán la imprescindible base del programa, a saber: un engine que aguante la precisión de los golpes o las rutas de las bolas, aparte de admitir una interfaz que haga de su manejo algo instintivo. Sin duda, el objeto de un simulador de esta categoría ha de ser el tener un apego tal a la realidad, que podamos presumir de tener una mesa de billar en casa, así como de ensayar en nuestro ordenador esos espectaculares tiros que en la vida real nos pudieran costar una embarazosa situación o la pérdida de una apuesta. Este inminente lanzamiento, que viene abriéndose paso con una buena dosis de marketing, está previsto para Playstation y PCs.✦

Cuando Tomb Raider cogío la espada

ASGHAN, THE DRAGON SLAYER

DESARROLLADOR	GROLIER INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR	UBI SOFT
GÉNERO	PLATAFORMAS 3D
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE



La primera impresión que uno tiene tras echar un vistazo a este juego es su enorme parecido, en cuanto al desarrollo, con el gran clásico protagonizado por Lara Croft. Eso sí, ambientado en el mundo de la espada y brujería, y con todas las diferencias que este argumento implica: utilización de una espada para el combate y, para los amantes de las armas de alcance, la posibilidad de disparar con arco. Esto sin nombrar los hechizos que dan la salsa a este tipo de juegos. Entre ellos podemos contar con las populares bolas de fuego, los truenos, la metamorfosis, el convertir en piedra al enemigo, la protección contra la magia o los dragones, etc. Todos siguen en forma y realización los cánones más elementales de la fantasía medieval. Nada de alardes en cuanto a originalidad, que ya han sido dispuestos para la jugabilidad y la sencillez de manejo. La calidad gráfica del juego es impresionante, aunque esto, dados los tiempos que corren, nos sabría a poco sin una correcta ambientación. Afortunadamente también se ha cuidado este punto por medio del sonido y los detalles (la calidad de los fluidos es sorprendente). Poco más se puede pedir a un juego de estas características, salvo que contenga escenarios suficientemente variados para mantener el interés a lo largo de sus pantallas. A este efecto, *Asghan* incluye una extensa y preciosista geografía: el Bosque del Otoño, el Reino de los Elfos, la Ciudad del Lago, etc. Aparte de escenarios interiores.





Un total de sesenta personajes/enemigos estarán repartidos por estas localidades pensadas para los amantes del género de las plataformas- arcade 3D.✦

La Batalla de Stalingrado



PC
CD rom

Serie
Grandes Batallas



Climatología que afecta a
las Unidades y sus ordenes



Si te gusta la ESTRATEGIA MILITAR
¡ Este es TU JUEGO !

Ordenes generales ó por
Unidades Individuales

Unidades
Tridimensionales



¡ A partir del 1 de Septiembre !
Buscalo en tu Kiosco habitual ó
solicitalo al : 902.44.44.50
Te lo enviamos sin gastos de ENVIO

2.995.- Ptas.
I.V.A. incluido

* Estrategia Militar en Tiempo Real / I.A. Avanzada / Efec. Sonoros de Combate
* Escenarios en perspectiva isométrica con unidades TRIDIMENSIONALES
* Divisiones Históricas que participaron en la batalla (Nivel de Batallón)
* Animaciones,fuego real de unidades,destrucción de Edificios y Unidades.

Edf. Helios- Avda. Aeronáutica s/nº - 3ª Planta - Mod.-5
41020 - SEVILLA



Rol puro y duro para todos los públicos

BALDUR'S GATE

DESARROLLADOR	INTERPLAY
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S. A.
GÉNERO	RPG
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

Aquí llega otro RPG de la familia *Advanced Dungeons&Dragons* (más concretamente de su serie desarrollada en los Reinos Olvidados) con los suficientes ingredientes como para convertirse en un clásico del género. Para empezar sigue al pie de la letra todas las reglas del original, por ser el primero, juego de Rol: tanto en la creación de los personajes como en el desarrollo del combate. Posee casi 10.000 pantallas dispuestas a modo de scroll que conforman un ambiente que ha procurado hacerse creíble gracias a un sistema por el cual toma "vida" siguiendo los ciclos que corresponden a un mundo normal: día, noche, el aspecto del suelo tras una llovizna, etc. Con todo, lo fundamental será la libertad para interactuar con estos reinos, empezando por la creación del héroe (entre varias razas y profesiones, así como con diferentes habilidades) las relaciones con personajes manejados por la IA (podremos llegar a constituir un grupo de seis caracteres) y la exploración del entorno, tarea que podremos llevar a cabo gracias a que la resolución del juego no es lineal y a la inclusión de numerosas tareas o pequeñas misiones. Por supuesto todos los números y variables que tanto papel ocupan en una partida de rol al viejo estilo, los llevará de forma automática el ordenador facilitándonos la aventura y haciéndola más fluida. Por último, destaca el empeño de los programadores en que podamos identificarnos plenamente con nuestro personaje, no sólo por lo que ya hemos mencionado con respecto a su creación, sino respecto a los distintos gráficos que poseerá.✦



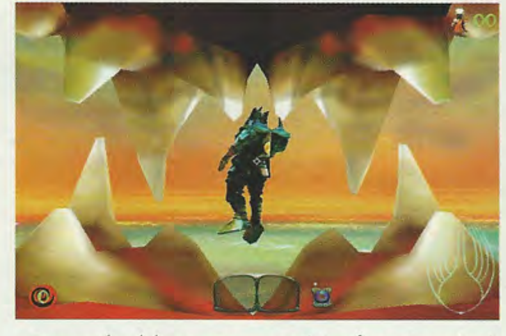


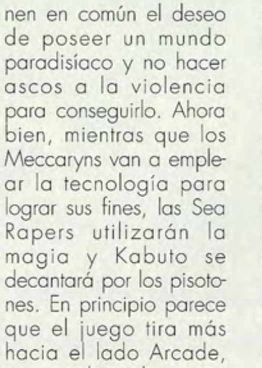
Originalidad, belleza y caña

GIANTS. CITIZEN KABUTO

DESARROLLADOR	PLANET MOON
DISTRIBUIDOR	INTERPLAY
GÉNERO	ESTRATEGIA Y PLATAFORMAS 3D
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

Pensábamos que *Starcraft* había llegado al tope en eso de diferenciar bien el modo de juego según la raza que escojamos, pero el nuevo lanzamiento de Planet Moon va a dejar esta virtud a la altura de la más ingenua simplicidad. Porque en Giants la elección de los caracteres va a determinar de mayor manera que en ningún otro programa el desarrollo del juego. Si alguien lo duda que diga qué pueden tener en común una raza venida del espacio con bombas atómicas y parafernalia tecnológica, una tribu de bellas amazonas o sirenas o espíritus femeninos (qué más da, sean lo que sean tienen una hermosa inclinación al desnudo) y un enorme gigante, probablemente el personaje poligonado más grande en la historia de los videojuegos, que se dedica a comer y a aplastar. Hay una respuesta: tienen en común el deseo de poseer un mundo paradisíaco y no hacer ascos a la violencia para conseguirlo. Ahora bien, mientras que los Meccaryns van a emplear la tecnología para lograr sus fines, las Sea Rapers utilizarán la magia y Kabuto se decantará por los pisotones. En principio parece que el juego tira más hacia el lado Arcade, aunque dosis de estrategia no le van a faltar; con este fin se habrá de usar a cierta especie dócil y trabajadora para construir, diseñar armas, colocar tramas o, sencillamente, como forma de energía (esto es, metérselos en la boca). El juego es hermoso hasta decir basta, con unos paisajes dignos de cualquier postal que invite al turismo tropical. Vamos a esperar mucho de este lanzamiento puesto que sus creadores (aquellos que desarrollaron *MDK*) nos tienen muy mimados con sus ideas originales y su buen hacer.✦














MERCURIO
Consultores y Auditores de Telecomunicaciones
SOLUCIONES
DE ALTO NIVEL EN
TELECOMUNICACIONES
DISEÑO WEB
ACCESO A INTERNET
WWW.MERCURIO.NET
TEL (91) 360 20 55 - FAX (91) 360 21 75

DESARROLLADOR	▶	LUCAS ARTS
DISTRIBUIDOR	▶	ELECTRONIC ARTS
GÉNERO	▶	AVENTURA

AUTOR: RAFAEL MARÍA CLAUDÍN

Un guiño de Ultratumba

GRIM FANDANGO



El Más Allá nunca ha sido tan simpático como el imaginado por los mexicanos. Con una influencia confesada de su divertida celebración del Día de Todos los Muertos y un estilo más bien propio del género negro nos llega una videoaventura clásica en su concepción pero puntera en su realización técnica. Un título que ha sido concebido para que los usuarios se mueran de risa.

Varios alientos distintos se pueden encontrar dentro de esta exquisita superproducción de aventuras. En primer lugar, poderoso, el mexicano. Algunas de las melodías de fondo, algunos de los giros de lenguaje de la traducción española, la inspiración de gran parte de las creaciones gráficas, el sentido del humor que subyace a lo largo de todo el desarrollo del programa. Y yo, que he visto a indígenas mexicanos ofrecer a sus muertos Pepsi Cola acompañada de lamentos en un idioma que no es el nuestro, sé lo que me digo.

En segundo lugar, poderoso también porque es el que da cuerpo al juego, se encuentra el del género negro, en cualquiera de sus formas, novela, cine o cómic. Algunas melodías, algunos ambientes, muchos de los encuadres elegidos, el desarrollo de la trama y la elección de personajes tipo del género. Y yo, que he vibrado con Hammet y con Chandler, que he visto innumerables veces los rostros adustos de Bogart, Edward G. Robinson o Welles en los clásicos de los cuarenta del propio Welles, Reed, Hawks o Huston y que no he podido olvidar todavía a personajes del cómic como Torpedo, del maestro Benet, también en este caso sé lo que me digo.

Y han elegido un género ideal para desarrollar una aventura, siempre que se tome como ayuda y no como esclavitud, como le ocurrió al desafortunado *Philip Marlowe*. Hay en él multitud de diálogos ágiles, de situaciones límite, de personajes con carisma; hay en él un desarrollo muy marcado, ascendente siempre y con los puntos de inflexión, eso sí, jamás ocultos, que necesitan el espectador, el lector, el jugador.

SURREALISMO

Tampoco hay que olvidar el aliento surrealista, que lo abarca todo en el juego. Se trata de algo muy mexicano, y no sólo porque la forma de ser de los de allá nos parezca surrealista a los de acá. No es casualidad que el maestro español del surrealismo, Buñuel, tuviera la oportunidad de desarro-











llar su arte en suelo mexicano, aunque creara allí el cine más recio y, salvo guiños oníricos, menos *subconsciente* de su carrera. Pues bien, surrealista es sin duda *Grim Fandango*.

Para empezar, a nadie se le escapa que nos encontramos en un mundo onírico, en el que las estructuras de nuestra sociedad de vivos muy vivos se repite con un buen saco de huesos, que habla, que bebe y que lucha por su... muerte. Pero lo mejor es la intromisión del mundo real en el juego; o, al revés, las incursiones que los personajes muertos, investidos de la facha estrafalaria de la muerte de Bergman, realizan en el mundo de los vivos. Es entonces cuando los realizadores del juego han alcanzado las más altas cotas de libertad creativa.

El jugador se introduce sorprendido en una serie de pantallas que nada tienen que ver con el hiperrealismo al que nos han obligado a acostumbrarnos en los últimos tiempos. Son escenarios en los que las perspectivas no tienen razón de ser, ni los personajes tridimensionales, ni la lógica que demanda la *mise en escéne* tradicional. Más bien se trata de *colages* diversos que merecerían exponerse, en los que se mezclan toques de cubismo, de fotografía moderna, del propio surrealismo e incluso de la generación *beat*, que tanto debe al grupo de André Breton.

UNA TRAMA SÓLIDA

Pero dejémonos de alientos para centrarnos en el juego. Tienes que asumir el papel de Manny Calavera, un esforzado agente de viajes del otro mundo que tiene que ascender dentro de una empresa en la que se le tiene ojeriza. La trama se complica a medida que el jugador avanza a lo largo de los maravillosos niveles del programa.

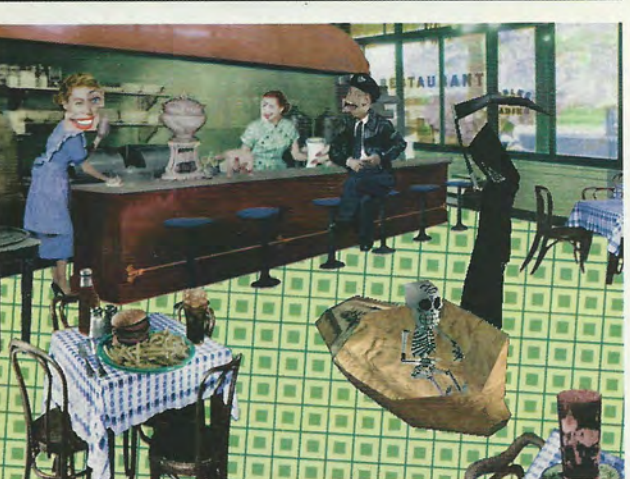
Personajes poligonales para una aventura de una calidad gráfica muy elevada

La interfaz de manejo del programa es sencilla e intuitiva. Nunca aparece el cursor. Cuando puedes interactuar con algún objeto del escenario, sencillamente Manny vuelve la cabeza hacia él. Con una tecla te informa de lo que es cada cosa y con otra te permite utilizarla. Lo único que, personalmente, no me acaba de convencer del todo es la forma de utilizar los objetos que se tienen en el inventario. Presionando una tecla, Manny se abre la chaqueta y te va enseñando los objetos que posee, entre los que eliges uno. Pero no te los enseña todos de golpe. Si buscas uno que precisamente se encuentre al final de todos, tienes que soportar la visión de los anteriores.

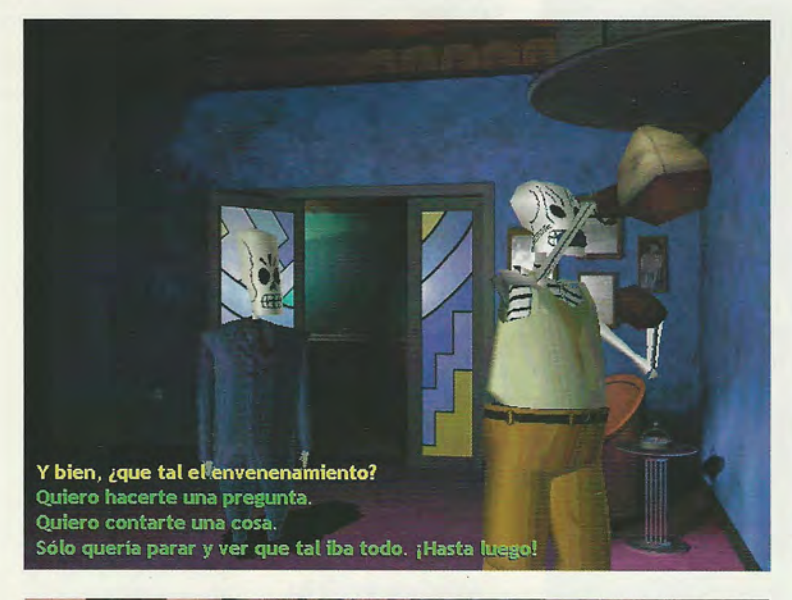
Todos los personajes que aparecen han sido realizados con elementos poligonales. Sin embargo, se ha buscado en ellos una funcional sencillez que permite que equipos que no sean demasiado potentes soporten el juego sin demasiadas complicaciones. Los detalles con los que han revestido a los personajes de este juego son excelentes, dignos de una compañía que ha crecido con las videoaventuras. Cuando Manny saca su hoz, por ejemplo, la despliega como si se tratara de un bastón de ciego. También es divertido ver cómo un esqueleto juega al boxeo o una secretaria sin ningún problema con sus células adiposas se pinta las uñas.

















GRÁFICOS DE LUJO

La calidad gráfica es muy elevada. Han elegido con buen gusto los colores, que varían según el momento y el lugar. Los sótanos del edificio donde trabaja Manny son tétricos, en el estilo de los peores lugares de películas como *Muerte entre las flores*. La feria, sin embargo, está llena de colorido. El mismo contraste existe entre la deprimente oficina de Manny y la optimista de su rival Domino. Los elementos poligonales son sencillos pero otorgan cuerpo al programa. También hay que tener en cuenta las posiciones de cámara elegidas. Muchas de ellas son monumentales, y abundan los contrastes vertiginosos: contrapicados estilo Welles seguidos de picados más propios de la primera época de Trier.

Lo mismo se puede decir del sonido. Las melodías son excelentes. Están escogidas con acierto y no te llegan a agobiar en ningún momento. Desde el principio, con el toque de bandolina que abre el juego, te ayudan a sumergirte en la narración. Unos ligeros aires de jazz para las investigaciones en la oficina de Manny, un alegre pero no intenso sonido andino para la feria y así sucesivamente. Los efectos especiales de sonido se componen de pasos, de golpes de boxeo, de líquido que se vierte, etc. En definitiva, de todo lo que acompaña los movimientos habituales de los personajes a lo largo de la aventura.



Los vídeos que te encontrarás a lo largo del desarrollo del juego, así como el de presentación del programa, son excelentes. En ellos se percibe plenamente el estilo de cine negro que envuelve el programa. La presentación del juego, en la que Manny Calavera se enfrenta a un cliente sin posibilidades para comprarle uno de sus viajes para muertos, es una maravilla para el jugador.

La dificultad de los enigmas que tienes que resolver es ascendente, de manera que no te puedes confiar. Quizá los menos acostumbrados a enfrentarse a videoaventuras de este tipo teman algunos detalles, pero los avezados en estas lides se encontrarán con un nivel medio. En cualquier caso, el programa no es especialmente difícil sino, más bien, sencillamente asequible.

¡Y EN CASTELLANO!

No podemos irnos sin agradecer la traducción a nuestro idioma de un juego de estas características. Lo cierto es que a estas alturas debería ser una norma de todas las compañías pero, como quiera que hay muchas que no se deciden a correr con este gasto, hay que felicitar a los responsables. Además, han hecho un buen trabajo con los chistes, las voces latinas, etc. Tan sólo habría que objetar que en ocasiones no se corresponden demasiado con el movimiento de las mandíbulas de los protagonistas, aunque quizá eso sólo pase en equipos poco potentes.

Se trata, en resumen, de una aventura fascinante. Un acabado genial, un trasfondo de gran solidez y una calidad técnica excelente. Esperamos que este título sirva para revitalizar un género que en los últimos tiempos ha vivido horas bajas, debido en gran parte al auge cada vez mayor de otros géneros, que han atrapado a buena parte del público, como la estrategia. ✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P133 32 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P200 64 MB
ACELERADORAS	SI
MULTIJUGADOR	NO

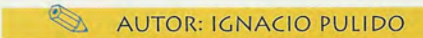
VEREDICTO 2	
TECNOLOGÍA	90%
GRAFISMO	96%
SONIDO	95%
JUGABILIDAD	95%
TOTAL	96%

UNA AVENTURA HASTA LA MÉDULA

Estrategía para nostálgicos

ANNO 1602

DESARROLLADOR	SUN FLOWERS
DISTRIBUIDOR	INFOGRAMES
GÉNERO	ESTRATEGIA





En los albores del siglo XVII, lejos del peso clasista de occidente, comienzan a levantarse nuevas naciones. Los recursos del nuevo mundo son considerables, pero la manera de extraerlos está sujeta por los peligros que entrañan las nuevas tierras, los piratas y las luchas entre los diferentes colonos. Inevitablemente todo esto nos conduce de nuevo a la estrategia.





Vamos a empezar por el final: ¿En qué falla *Anno 1602*? En la competencia; y es que, aunque sea muy buen programa, hay excelentes competidores dentro del género. Una vez más, habremos de buscar las diferencias entre unos y otros en la historia que esgrimen. Así, un fanático de los imperios espaciales, aunque también lo sea del género de la estrategia, difícilmente hallará algo de interés en este programa si tiene en cuenta aquellos que sí le pedirán que administre ciudades y unidades en las distancias cósmicas. Esto, que resulta harto obvio, tiene su excepción cuando aparece un juego que aporta una novedad; no es el caso del que nos ocupa: *Anno 1602* se limita a recopilar todos los anteriores aciertos del género, eso sí, combinándolos casi a la perfección.

Hay un referente claro del programa, hablamos de aquella joya de Sid Meier llamada *Colonization*. De cara al argumento, *Anno 1602* sigue los mismos pasos: llegar con un barquito a una isla, descargar colonos y empezar a construir una ciudad. Pero las diferencias con su antecesor son abismales en cuanto a tecnología y complejidad se refiere.

UNA SIMULACIÓN SENCILLA PERO COMPLETA

Como dictan las buenas costumbres, el juego viene con un tutorial. Y es de muy agradecer el que sea bastante bueno. Nada de tener que pasar de una a otra pantalla deteniéndonos a menudo en minucias que pudieran ser aprendidas de manera automática a lo largo del juego. Este tutorial es tan escueto como efectivo. De hecho, parece que la intención de los programadores de cara al desarrollo del juego era hacerlo apto para todos los públicos, estuviesen o no familiarizados con la estrategia (y les ha resultado, puesto que en Alemania, origen de este juego, ya han vendido más de 100.000 copias).

Un notable alto para *Anno 1602*. Sólo nos queda subrayar sus múltiples posibilidades que, gracias a la interfaz, se pueden manejar muy bien ya desde los primeros minutos de juego.✦

CARACTERÍSTICAS

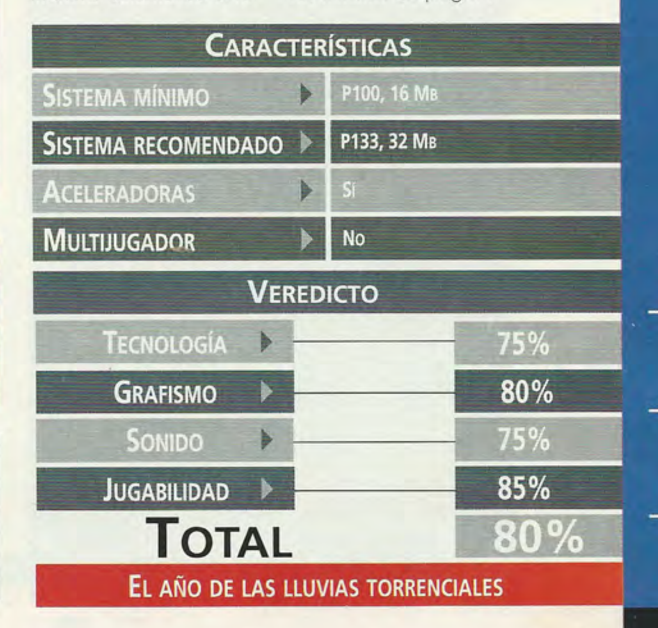
Ya hemos comentado que es un conglomerado de todo lo que ha sido la estrategia hasta el momento. Esto, con el objeto de esquematizar estas líneas, se puede resumir en los siguientes apartados:

- Construcción: de todo tipo de edificios, tanto militares como civiles y productivos, sobre un mapa detallado que admite tres niveles de zoom y está repleto de figuras animadas, desde los colonos hasta los animales del bosque.
- Combate: tanto en tierra como en mar (en esta última con la opción de disponer los barcos en diferentes formaciones). Sencillo, pero en este caso es de agradecer para que no interfiera con las otras partes del juego.
- Comercio y producción: tal vez la sección más trabajada. Es de agradecer que podamos fijar rutas comerciales automáticas, y la enorme variedad de productos a los que tenemos acceso, muy a mano gracias a una buena y muy cuidada interfaz.
- Diplomacia: muy justa, y con una IA muy simple. Pero cumple y da interés al desarrollo. De todas maneras, lo suyo, en este apartado, es jugar contra oponentes humanos, opción que el programa incluye.









CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P100, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P133, 32 MB
ACELERADORAS	SÍ
MULTIJUGADOR	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	75%
GRAFISMO	80%
SONIDO	75%
JUGABILIDAD	85%
TOTAL	80%

EL AÑO DE LAS LLUVIAS TORRENCIALES

DESARROLLADOR	▶	EA SPORTS
DISTRIBUIDOR	▶	ELECTRONIC ARTS
GÉNERO	▶	MANAGER

AUTOR: DANIEL F. NORIEGA

La enciclopedia de la liga

LIGA DE FÚTBOL 98 - 99

Si todavía nos estamos limpiando la baba que segregamos al vislumbrar el todo poderoso Fifa 99. Nos llega a nuestra pantalla también de la mano de Electronics Arts un simulador de gestiones para poder llevar un club de fútbol.

La verdad es que últimamente nos preguntamos todos los usuarios de ordenador, y más todos los que nos gusta el fútbol, qué es lo que pretende Electronics Arts con esto del deporte rey. Sabemos que esta compañía tiene todos los derechos sobre los estamentos del fútbol, que puede hacer y deshacer a su antojo en todo lo que refiere a este deporte, pero de ahí a sacar productos que no aportan nada al género y realizar juegos (por llamarlo de alguna manera) injugables va un abismo. La verdad es que año tras año Electronics Arts nos sorprende todavía más con sus sonados lanzamientos de la saga FIFA. Ponen a un futbolista que esté de moda, como podrían ser Raul o Morientes, se hace una presentación del juego por todo lo alto y a vender Fifas por doquier. Pues la verdad es que si Electronics Arts quiere vender este producto de La liga de fútbol 98 – 99 va a tener que poner la imagen del mismísimo Rivaldo y hacer una de las mejores fiestas / presentaciones del juego, porque va a tener difícil que la gente se decante por este título. Y vamos a dar unas cuantas razones y justificaciones de todo esto, no vayáis a pensar que es hablar por hablar.









En lo que se refiere a jugabilidad se podría calificar de nulo, ó sea que no tiene, ya que el simulador se encarga de jugar por sí sólo la duración de un partido de fútbol. Y menos mal que no se juegan los noventa minutos reglamentarios porque sino el producto sería paupérrimo. La verdad es que tiene una base de datos impresionante que incluye todos los datos de los equipos de primera y segunda división. Podrás realizar los mejores fichajes para poder llevar a tu equipo a lo más alto, y esto es la final de la Champions League. Ya que empezarás jugando el campeonato de liga y si consigues ser el campeón podrás batirte el cobre con los mejores equipos de Europa en la máxima competición europea.

FINANCIERO

Pero no sólo llevarás las riendas deportivas de un equipo, sino todo lo referente a las finanzas del club, tú serás el máximo responsable de lo que entre y salga en materia económica. Dispondrás de un presupuesto que harás que aumente o disminuya según tus dotes en las altas finanzas. Podrás hacer que suban los precios de las entradas, que aumente el coste de la publicidad estática en el estadio, construir instalaciones nuevas según el presupuesto que tengas en el momento, tales como piscinas, campos de entrenamiento, incluso una tienda deportiva en la que los únicos productos que se vendan sean los de tu equipo, es decir los que se conoce como merchandising.

PARCO EN DETALLES

La visualización que posee este producto es mínima, ya que todo lo que tiene son autenticas bases de datos referentes a los equipos de fútbol. Incluso los jugadores que salen al campo a disputar el partidillo son los mismos modelos cogidos de los anteriores Fifas. La posibilidad que te brinda este producto es poder verlo tanto en 3D como en 2D vistos desde distintos puntos de cámara. El sonido ya ha sido oído anteriormente. El conocido periodista Manolo Lama se encarga de radiar los partidos, pero la locución nos es familiar por el acostumbrado comentarista y sobre todo porque los cortes que escuchamos en esta nueva versión son exactamente los mismos que se escuchan en el Fifa. Únicamente nos queda decir al respecto que sigamos disfrutando de Fifa 99.✦

CARACTERÍSTICAS		
SISTEMA MINIMOS	▶	P133, 16 MB RAM, 110 MB HDA
SISTEMA RECOMENDADO	▶	P200, 32 MB, ACELERADORA 3D
ACELERADORAS	▶	SÍ
MULTIJUGADOR	▶	NO

VEREDICTO		
TECNOLOGÍA	▶	70%
GRAFISMO	▶	75%
SONIDO	▶	75%
JUGABILIDAD	▶	85%
TOTAL		72%

UN MANAGER QUE PUDO SER EXCELENTE

DESARROLLADOR	SIERRA
DISTRIBUIDOR	COKTEL
GÉNERO	ESTRATEGIA

AUTOR: IGNACIO PULIDO

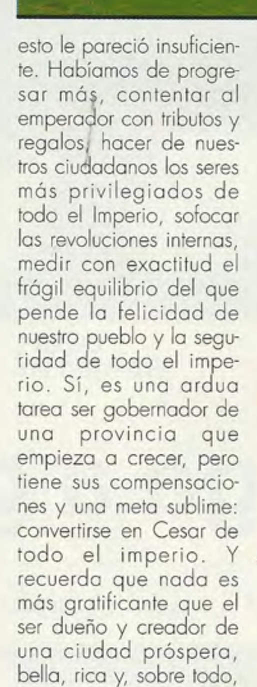
Vox populi, vox dei

CAESAR III



Construir, administrar, comerciar, defender, aplacar, halagar... muchas más acciones deberás llevar a cabo si quieres que tu ciudad prospere. A un lado, tu pueblo; al otro, César y el Imperio; arriba, los dioses; enfrente, tu carrera de convertirte en el nuevo emperador y este fabuloso juego de estrategia.





Esto era antes un valle poblado por dispersas tribus de bárbaros. Llevaban una vida simple y primitiva; nada de administración, burocracia o impuestos. Pero llegamos nosotros respaldados por la fuerza de nuestras legiones y nuestra flota. Hicimos una carretera y a sus lados dispusimos espacios para la construcción de casas. También cavamos la tierra para hacer pozos, al principio, y luego construimos largos acueductos para suplir con agua a nuestra pequeña villa. Atraídos por las expectativas que siempre despierta el nacimiento de una ciudad, comenzaron a llegar colonos para asentarse en lo que ya comenzaba a ser otra provincia del imperio. Luego vino el mercado y, justo después, la industria que habría de abastecerlo con productos romanos y comida; para esta última levantamos, apartada de la villa principal pues siempre ha habido clases, granjas, graneros y casas para aquellos que debían trabajar la tierra.

Con la prosperidad vino el comercio y con éste, el dinero. Creamos un senado y varios "forums" para recaudar los impuestos de entre nuestros ciudadanos. Para hacerles más llevadera la carga fiscal, siguiendo con nuestra máxima que reza "pan y circo", llevamos hasta nuestra pequeña ciudad comunidades de actores, hipódromos y, finalmente, gloriosos coliseos en los que se realizaban las civilizadas distracciones de gladiadores. Esto fue un primer paso para atraer a esta recóndita región la cultura romana. Para enseñarla, almacenarla y expandirla, construimos colegios, bibliotecas y academias. Cuando los antiguos nativos se percataron de que la simplicidad con la que llevaban sus vidas estaba acabándose se levantaron contra nosotros. Así que rodeamos nuestra ciudad con murallas y nuestras legiones les adoctrinaron con una buena ración de "Pax Romana".



Pero Roma es cruel, casi tanto como los dioses que la miran desde el mar y el cielo, y todo esto le pareció insuficiente. Habíamos de progresar más, contentar al emperador con tributos y regalos, hacer de nuestros ciudadanos los seres más privilegiados de todo el Imperio, sofocar las revoluciones internas, medir con exactitud el frágil equilibrio del que pende la felicidad de nuestro pueblo y la seguridad de todo el imperio. Sí, es una ardua tarea ser gobernador de una provincia que empieza a crecer, pero tiene sus compensaciones y una meta sublime: convertirse en Cesar de todo el imperio. Y recuerda que nada es más gratificante que el ser dueño y creador de una ciudad próspera, bella, rica y, sobre todo, romana.







CAESAR III: TAN CLASICO COMO EL IMPERIO

Casi todos los que lean este artículo ya saben de qué va el juego, para aquéllos que aún lo ignoran (nuestro más sincero pésame), cuatro palabras bastan para explicarlo: construir una ciudad romana. Antes de hablar del desarrollo del juego, vamos a pararnos en sus excelencias técnicas para que veáis que merecen la pena todas las líneas que le dedicaremos.

Primero, los gráficos: pequeños, para admitir una perspectiva muy amplia de la ciudad, pero lujosamente detallados en SVGA; para regodearnos con ellos podemos rotar el mapa y cambiar los puntos de vista; se echa en falta, no obstante, una opción de zoom.

Las posibilidades son enormes, por fortuna irán apareciendo poco a poco

El sonido es una herramienta imprescindible, sobre todo en este juego, para ambientar cada partida. Algo que los programadores no han pasado por alto. Así, si construimos un colegio escucharemos la jauría de los niños en clase, o si levantamos un mercado podremos oír el próspero rumor del comercio. Por entre las calles se mueven decenas de ciudadanos, cada uno llevando a cabo su tarea diaria. En cualquier momento podemos parar a uno de ellos para que nos dé su parecer sobre la ciudad: "Vox populi", algo que siempre habremos de tener muy



en cuenta para evitar emigraciones o, aún peor, revoluciones dentro de nuestras propias murallas.





Sin duda, lo que está más conseguido en este juego es su práctica interfaz. Caesar III contempla multitud de opciones y todas han de estar dispuestas de tal modo que sean accesibles y claras. Si el botón izquierdo del ratón nos permite seleccionar y construir, el derecho se utiliza para comprobar, observar y recabar información. Todo lo que aparece en el monitor es susceptible de ser analizado: desde los letreros que nos conducen a las diferentes pantallas hasta las casas y los ciudadanos. De este modo, en líneas muy generales que no hacen justicia a la jugabilidad del programa, podríamos decir que se construye primero con un botón y luego, con el otro, estudiamos los resultados y consecuencias de lo que acabamos de hacer, así sabremos qué hemos de cambiar o qué debemos añadir.

El juego es fácil en cuanto a su planteamiento, pero necesita mucha práctica. Sobre todo, a los jugadores avanzados, les exige un conocimiento absoluto de todos los mapas que nos explicaran las deficiencias o virtudes de nuestra ciudad. Por ejemplo, hay un mapa que nos indica hasta donde llega el agua de nuestros acueductos, otra que refleja las zonas más propicias para el crimen o más vulnerables a un fuego. Un vistazo a estos mapas debería bastar para indicarnos donde debemos, por ejemplo, emplazar un pozo o un cuartel de legionarios. Pero hay más.

La ambientación es tal que, apagado el ordenador, se nos antojará seguir comerciando

Un puzzle complejo que evoluciona constantemente. Supongamos que cada edificio que levantamos en nuestra ciudad es como la pieza de un rompecabezas. Es decir, que habremos de cuidarnos de emplazarlo, construirlo, en el lugar adecuado. ¿Y cómo saber cuál es esa zona adecuada si una gráfica nos dice "aquí" pero los ciudadanos y nuestro sentido común insiste en que "aquí no"? Sólo las horas de juego nos darán la respuesta a esta pregunta, aunque siempre hemos de tener presente que ninguna decisión es buena o mala del todo.

Pongamos un ejemplo para ilustrar esto de la manera más adecuada: imaginad que estudiamos un mapa indicativo que nos hacer ver que en tal zona no hay comercio y que sin él no pueden prosperar los ciudadanos que la habitan. La decisión lógica a esto sería poner un mercado para que nuestra gente pueda comprar y vender en él. Ahora bien, si hacemos eso impedimos que los ciudadanos de clase alta se dignen a levantar sus lujosas villas en la zona (¿dónde se ha visto que a un patricio le guste levantarse por la mañana escuchando el ajetreo que producen los plebeyos para vender sus productos?). En fin, que si ponemos de un sitio es porque estamos quitando de otro (principio que no se aplica a los más torpes: éstos siempre quitan, pongan donde pongan).

Caesar III es un juego completo y muy complejo, tanto en su desarrollo como en su concepto. Pero su dificultad viene de la mano del desarrollo de cada una de las partidas que jugamos y no al principio de la misma. Es por este motivo por el que comenzar a jugar no es en absoluto complicado y el aprendizaje es siempre progresivo y se adapta muy bien al nivel de cada jugador. Requiere, desde luego, dósis de paciencia y una buena predisposición a entender qué significa cada cosa en el juego; pero los gráficos, el sonido, la ambientación, las constantes secuencias cinemáticas y la promesa de su profundidad temática, ayudan a que este aprendizaje sea ameno y acabe siendo un importante pilar de la jugabilidad del programa.



Por otra parte, se han simplificado algunas cosas con respecto a las anteriores entregas de la serie: ahora sólo jugamos en una pantalla (antes había dos, una para la ciudad y otra para la provincia), además de controlar una interfaz más cómoda y práctica, así como una mejora en la siempre presente ayuda activada por el botón derecho del ratón.

Nos queda recomendarlo, sobre todo a los amantes de los juegos tipo SimCity y de las épocas clásicas de la Historia. Habría también que hablar de la parte bélica del juego, pero éste es sólo un añadido más a la excelencia del nuevo título de la casa Sierra.✦









Características	
Sistema mínimo	P133, 16 Mb
Sistema recomendado	P166, 32 Mb
Aceleradoras	No
Multijugador	No

Veredicto	
Tecnología	85%
Grafismo	85%
Sonido	85%
Jugabilidad	90%
Total	**86%**

Morituti te salutant

Desarrollador	SSI
Distribuidor	Proein, S. A.
Género	Estrategia

Autor: Ignacio Pulido

Correcta adaptación de un wargame clásico

CHAOS GATE



Hace ya un tiempo, durante la ahora extinta época dorada de los Role Playing Games y los wargames de mesa, una serie se hizo un buen hueco en el mercado merced a una acertada combinación de estos dos populares géneros. El nombre del videojuego era Warhammer; su ambiente, el de espada y brujería. Más adelante, Warhammer 40.000 recogió un postigo de gran altura.

Cualquier jugador de rol tiene muy buenas referencias de *Warhammer 40.000*. De hecho era uno de los juegos del que más figurillas de plomo se llegó a hacer, signo inequívoco no sólo de su enorme popularidad, sino de que se trataba de un juego cuya mecánica no rechazaba las partidas sobre tablero o, en su caso, sobre maquetas, en orden a darle un aspecto táctico muy en la línea de los *wargames*. Las batallas tenían el atractivo de que, a pesar de incluir numerosas unidades en cada bando, cada personaje involucrado poseía una serie de características muy propias del rol. Algo parecido ocurría con la serie *Battletech*, que también ha sido llevada al ordenador. Si no nos falla la memoria, la primera incursión de *Warhammer* en el mundo de los videojuegos fue *Space Hulk*, excelente y original. El juego que tenemos entre manos continúa la saga con gran dignidad.

UN GÉNERO PARA UN JUEGO TÁCTICO

Para representar en el PC el desarrollo de las partidas que se hacían con soldados de plomo sobre maquetas, la elección más adecuada es el combate táctico que permite la estrategia por turnos. Es éste un género que está en alza gracias, nos atrevemos a aventurar, al fabuloso *Incubation*. Por supuesto que antes hubo juegos que explotaron esta mecánica, pero el nombrado fue el que la dotó de la tecnología y espectacularidad que demandan los profesionales del videojuego, los usuarios.

Básicamente, consiste en manejar nuestras unidades por turnos, teniendo en cuenta que, en cada uno de los mismos, cada unidad tiene un número de movimientos que determinan el número de acciones que puede realizar. Por ejemplo, durante un turno un marine puede caminar hasta tal localización y, si aún le quedan puntos de movimiento, disparar tantas veces a tal enemigo. El planteamiento es muy sencillo, pero exige al jugador una adecuada perspectiva táctica que, eso sí, puede planear durante el tiempo que estime oportuno. Este género tiene la ventaja de permitirnos usar tácticas muy diferentes en cada partida, así como darnos un control total de la batalla. Su punto negativo, que no importará a los puristas de las tácticas, es la probable lentitud de cada turno, sobre todo si hay muchas unidades de por medio.

MUCHAS POSIBILIDADES

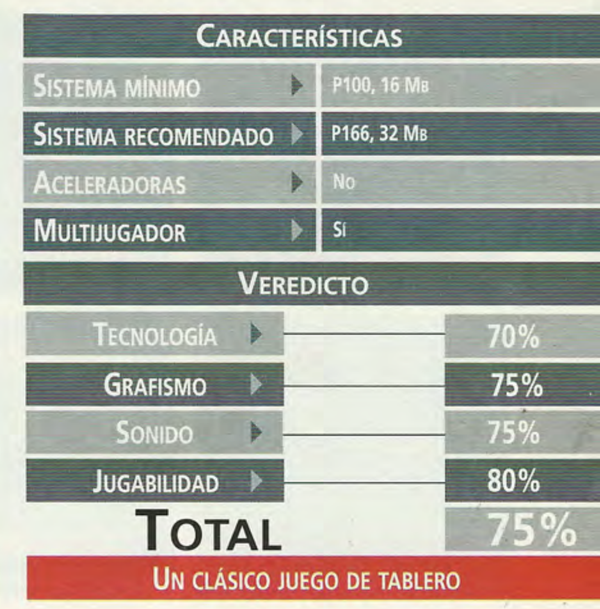
Hay tres tipos básicos de juego: el modo campaña (con sus imprescindibles secuencias cinemáticas), el escenario individual y el generador aleatorio de partidas. También hay que añadir el, quizá un poco complejo, editor de mapas y escenarios. Asimismo, podemos enfrentarnos ante cada reto de una manera diferente al ser posible la selección y equipamiento de nuestra escuadra. Los componentes de la misma, también configurables desde el mismísimo nombre, tienen una serie de cualidades o destrezas que aumentarán en función de la estrategia.Es evidente que la faceta rol del original también ha sabido dar el salto hasta el PC.





Una estrategia con unos efectos muy vistosos.

Por lo demás, el juego se limita a cumplir. La inclusión de vehículos, extensas opciones para cada unidad y en cada turno, así como los variados escenarios y equipo, suben enteros a la evaluación global. Recomendable, casi exclusivamente, para los incondicionales de este género.✦



Características	
Sistema mínimo	P100, 16 Mb
Sistema recomendado	P166, 32 Mb
Aceleradoras	No
Multijugador	Sí

Veredicto	
Tecnología	70%
Grafismo	75%
Sonido	75%
Jugabilidad	80%
Total	**75%**

Un clásico juego de tablero

TOTAL RACES

La mejor colección de juegos de carreras







TOTAL RACES ES LA MEJOR COLECCIÓN PARA QUE SIENTAS TODA LA VELOCIDAD EN TU PC

Grand Prix 98: Siente la pasión de las carreras a los mandos de un Fórmula 1.

SuperBike Racing: Atrévete a descubrir la velocidad y el peligro sobre dos ruedas.

Word Wide Rally: Emula a Carlos Sainz en las carreras más trepidantes que jamás haya visto tu PC.



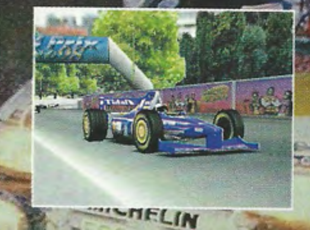
Sólo **2995** Ptas.

De venta en quioscos, grandes almacenes y tiendas especializadas











DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid
Telf: 91 304 06 22
Fax: 91 304 17 97

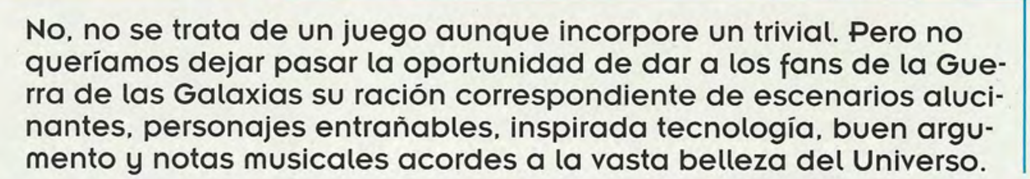


DESARROLLADOR	▸	LUCAS ARTS
DISTRIBUIDOR	▸	ELECTRONIC ARTS
GÉNERO	▸	MULTIMEDIA

AUTOR: IGNACIO PULIDO

La enciclopedia de Star Wars

BEHIND THE MAGIC



No, no se trata de un juego aunque incorpore un trivial. Pero no queríamos dejar pasar la oportunidad de dar a los fans de la Guerra de las Galaxias su ración correspondiente de escenarios alucinantes, personajes entrañables, inspirada tecnología, buen argumento y notas musicales acordes a la vasta belleza del Universo.





Hay un secreto para hacer una buena obra de consulta en el soporte multimedia, aparte de una gran extensión repleta de fotografías y efectos, y éste es que contenga suficientes detalles como para que nunca nos cansemos de mirarla, que sorprendan de nuevo incluso las partes que ya hemos visto. Y, para detalles, la gente de Lucas Arts, verdaderos artesanos en este aspecto. Desde luego, en principio el programa sólo va a interesar a aquellos que han disfrutado con la saga (el 90% de la población) pero una simple ojeada engancha e instalarlo en nuestro ordenador tendrá una consecuencia inmediata: un grupo alrededor del mismo con la boca abierta.



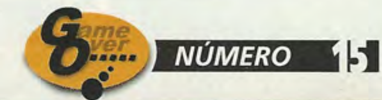
EL UNIVERSO EN DOS COMPACTOS

Para poner un poco de orden en estas líneas (y no enredarnos demasiado tiempo con halagos, aunque el programa los merezca) vamos a hacer una lista de lo que podréis encontrar: Menú de los personajes: los buenos, los malos y los feos. Cada uno con una gran historia, fotografías e incluso vídeos cuya inclusión y longitud está determinada por la importancia que tuviera en la serie. Así, si echamos un vistazo a Han Solo (tras escogerlo en el menú y luego pulsar la tecla de exploración, podremos ver una secuencia de vídeo de la primera película; si nos decantamos por la Princesa Leia, tendremos la oportunidad de ver una pase de modelos protagonizado por tan hermosa aristócrata sideral. Este apartado está dividido en Personajes principales, criaturas y organizaciones. Menú de tecnología: dividido en vehículos, armas y dispositivos. Como en el anterior apartado (y en algunos otros) podemos optar por acceder a un mapa que





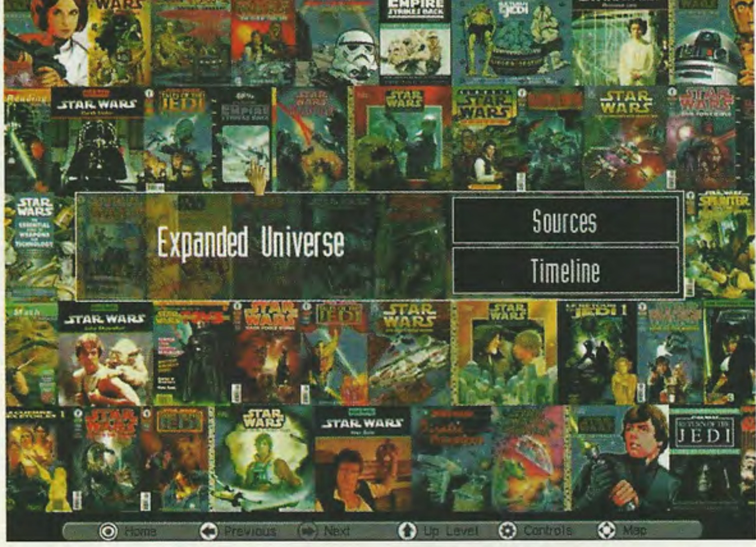












explica las relaciones, si las hubiere, entre los diferentes elementos. A este respecto hay que señalar que toda la enciclopedia está dispuesta de tal forma, mediante glosarios y enlaces de hipertexto, que nos permite una "navegación" por la misma; esto es, seleccionamos una cosa y la obra nos indica aquello que está relacionado con ellos, ofreciéndonos el enlace para verlo sin tener que pasar por otros menús. En este apartado resaltan los modelos poligonados de las naves y el viaje por el interior del Halcón Milenario.

Menú de Localidades: una gozada para aquellos que busquen emplazamientos para visitar con su imaginación: planetas y ciudades dispuestos en una carta de astronavegación. Su historia, imágenes de las películas, bocetos, las maquetas con las que se hicieron...

Menú de Acontecimientos: no sólo se refiere a los eventos que ocurrieron durante la trilogía que ya conocemos (episodios cuatro, cinco y seis). También podremos conocer la historia anterior y posterior. Son pequeñas entradas de texto cuyo fin es ponernos en la situación temporal adecuada.

Menú del primer episodio: y no se refiere a la *Guerra de las Galaxias*, sino al verdadero, en la cronología de la historia, primer episodio *The Phantom Menace* (que con un poco de suerte se estrenará en España en el otoño del año que viene). Un plato para ir abriendo el apetito muy poco recomendable para gente impaciente (comenzarían a contar los días).

Menú de Escena por Escena: ya en el segundo compacto, podemos encontrar este amplísimo apartado que a su vez se divide en cuatro temas: uno por cada película y el último, llamado "las escenas perdidas", que nos muestra aquello que no se llegó a incluir en las anteriores. Esta opción queda reservada a los coleccionistas de pro. En cuanto a las películas, resaltamos que ahora sí sabremos en qué consistía cada plano (prácticamente todos) y podremos responder a preguntas del tipo "¿Qué hacía ese planeta detrás del destructor imperial?" o "¿Qué clase de arma llevaba tal soldado?"
Menú acerca de lo que hay detrás de las escenas: un lujo para los aficionados a los efectos especiales o para los que estén interesados en saber cómo se ha podido llevar tanta magia a la pantalla del cine. Un recorrido casi técnico que no creemos que podría restar misterio a la serie, luego apropiado para aquellos con una mente más racional.

Menú del Universo expandido: todo aquello que ha dado de sí la trilogía, desde importantes comics hasta la parafernalia más variada que pudiésemos imaginar.

Glosario: realizado de modo serio y práctico. Aquí escribir un nombre nos llevará a la información que busquemos, aunque se encuentre en el otro extremo de la galaxia.

MÁS DETALLES QUE CAZAS TIENEN EN UN DESTRUCTOR

Todo lo anterior está ambientado con la fabulosa banda sonora que compuso John Williams, con escenas de vídeo, con breves secuencias cinemáticas a modo de introducción y con multitud de detalles que abarcan desde la anécdota hasta la perspectiva humorística de la epopeya. Valga como ejemplo el pase de modelos ya citado o, en el menú de armas (dentro de la tecnología), la posibilidad de probar una serie de instrumentos bélicos sobre un pobre soldado de asalto. Además se incluye un juego de preguntas (un total de 300) enunciadas con voz digitalizada que sin duda nos hará invertir más tiempo a lo largo de estas páginas electrónicas. Desde luego, cualquiera ya ha podido notar nuestro entusiasmo: es una obra de consulta muy recomendable. Eso sí, dos pegas: ojalá hubieran también tenido el detalle de traducir la obra y, segundo, cuando la repasemos no dejaremos de comprar productos con el sello *Star Wars*, cuidadín con los bolsillos.✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P133, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	80%
GRAFISMO	90%
SONIDO	95%
JUGABILIDAD	85%
TOTAL	85%

LA RIQUEZA DE UNA GALAXIA FANTÁSTICA

DESARROLLADOR	MINDSCAPE
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S. A.
GÉNERO	AVENTURA GRÁFICA

AUTOR: LUIS ALBERTO CONTRERAS

Crónica negra de John Saul

B. S. CHRONICLES

El viejo hospital psiquiátrico de Blackstone hace mucho tiempo que cerró sus puertas. Sin embargo, el espíritu de su antiguo director Malcom Metcalf, sigue vivo, y quiere terminar la tarea que interrumpió utilizando a su propio nieto Joshua para sus experimentos, salvo si nosotros se lo impedimos.

El hospital psiquiátrico de Blackstone fue un centro de referencia para la curación de las enfermedades mentales hacia la mitad del presente siglo. A él acudían principalmente los miembros de la alta sociedad cuando descubrían que alguna esposa o familiar mostraba síntomas de haber perdido algún tornillo. Malcom Metcalf, el director del hospital se ocupaba de que los pacientes recibieran el tratamiento adecuado e intentar si no curarlos, al menos mitigar sus males. Pero claro, de tanto tratar con locos el pobre doctor Metcalf acabó uniéndose a ellos. Así comenzaron a sucederse extrañas muertes de pacientes y desapariciones de objetos valiosos. Cuando el Dr. Metcalf murió el hospital fue cerrado e incluso se decidió efectuar su demolición.



Esto no fue posible, puesto que las personas responsables del cierre del centro, empezaron a morir en extrañas circunstancias. Tras ello el psiquiátrico permaneció abandonado varios años, hasta que la Sociedad Histórica de Blackstone compró los terrenos y el manicomio para instalar un museo de la evolución del estudio de las enfermedades mentales. Pero el Dr. Metcalf no está dispuesto a permitir que su centro se convierta en un museo, ni tampoco a dejar su tarea inacabada, (misión que descubriremos al final de la aventura) así que secuestra a su pequeño nieto, Joshua, al que esconde en una habitación secreta para entrenarlo y poder continuar con el "trabajo" de su abuelo. Nosotros adoptaremos el papel de Oliver Metcalf, el hijo del doctor, que tendrá que encontrar a Joshua antes de que Malcom consiga su objetivo.

El escritor John Saul escribió en 1996 "Las Crónicas de Blackstone" en forma de seis libros que llegaron a ser best-sellers. La serie cuenta la historia de una mediana ciudad, Blackstone, y de su famoso hospital psiquiátrico. Poco tiempo después John Saul se encuentra con el guionista de videojuegos Bob Bates y deciden crear una continuación de "Blackstone Chronicles" en la forma de una aventura gráfica de terror, situando la acción cinco años después del final de último de los libros de la serie.



UN PRODUCTO CUIDADO

Las pantallas de presentación del juego consiguen por sí mismas el ambiente adecuado para jugar con Blackstone Chronicles. Una casa solitaria en medio de una tormenta, unos recortes de periódico, y una voz cavernosa nos introducen en la historia de la forma adecuada, para inmediatamente después traspasar las puertas del manicomio y encontrarnos cara a cara con el tenebroso retrato del malo de la película: el Dr. Malcom Metcalf.

Los gráficos y el sonido son muy buenos, como el trabajo de los actores que aparecen

Lo primero que tenemos que admitir es una calidad gráfica inusualmente buena, con una claridad y un detalle que en algunas ocasiones roza la perfección. Sin embargo, en las transiciones animadas que aparecen cada vez que realizamos algún movimiento gran parte de esta calidad se pierde, apareciendo todo bastante más borroso. Otro detalle es que Blackstone Chronicles no permite el desplazamiento total en 360º, y teniendo en cuenta lo fastuoso del escenario se echa un poco de menos poder movernos con mayor libertad, examinando todo lo que se encuentra a nuestro alrededor. En su lugar el cursor cambiará de forma para indicarnos cuales son las únicas direcciones que podremos seguir en cada uno de los escenarios del juego.

El sonido también se ha cuidado extremadamente, y se han preocupado de realizar una melodía diferente para cada una de las habitaciones o zonas del manicomio. Pero por encima de todo esto creemos que debería situarse el trabajo de los actores que han prestado sus voces a los diferentes personajes de Blackstone Chronicles, con un resultado excepcional, mucho mejor que el de la mayoría de las producciones de este tipo que conocemos, consiguiendo que lleguemos incluso a creernos las historias que nos relatan.







FACILIDAD DE MANEJO

Hacerse con el control del juego es realmente sencillo, ya que todas las acciones pueden realizarse con el ratón. Para movernos, sólo tendremos que colocar el





cursor en la zona a la que queramos ir y pulsar el botón izquierdo. Para recoger un objeto únicamente tendremos que hacer clic sobre él. Cuando necesitemos hacer uso del inventario, éste aparecerá automáticamente al llevar el cursor al fondo de la pantalla, lo mismo que el menú de juego que aparece de la misma forma en la parte superior.



Un buen detalle es la posibilidad de evitar las transiciones animadas que aparecen a medida que nos movemos por el manicomio, y que pueden llegar a eternizar la duración de la aventura. Si queremos ahorrárnoslas tan sólo tendremos que pulsar el botón derecho del ratón.

UNA AVENTURA INQUIETANTE

Como ya hemos comentado Blackstone Chronicles es una aventura gráfica de terror, que transcurre en el interior de un antiguo manicomio convertido ahora en museo. Esto da pie a la introducción de algunos objetos anacrónicos con respecto al mobiliario y enseres propios del centro, como son los puntos de información que hay en cada una de las habitaciones. Cuando toquemos la pantalla de cada uno de ellos, obtendremos información acerca de los objetos que hay en la habitación, del dueño de los mismos y de su tipo de enfermedad. Los realizadores del juego han procurado informarse bien acerca de las enfermedades mentales y de los métodos y tratamientos empleados para su cura, y que a nuestro parecer son lo más terrorífico de la aventura.

La excesiva linealidad del desarrollo del juego es uno de los pocos puntos flacos que tiene

Sin embargo aquí es donde Blackstone tiene su punto débil, y es que la historia es totalmente lineal, no permitiendo la más mínima flexibilidad en la forma de resolver el misterio. Una acción determinada solo puede realizarse en un orden determinado, y esto en ocasiones llega a hundirnos es la más profunda de las desesperaciones. Podemos estar horas intentado adivinar cual debe ser el próximo paso a seguir, con la frustración que ello implica. De vez en cuando aparecen algunos rompecabezas que deberemos resolver en un tiempo determinado, y que a nuestro parecer no tienen ningún sentido para el desarrollo de la aventura, pero en fin, a veces hasta son divertidos y si no damos con la solución no importa, ya que aparecerá una pantalla que nos permitirá conocer la solución o intentarlo de nuevo. Por último, otra deficiencia es que no existe la posibilidad de poder leer en la pantalla las conversaciones que mantengamos con el resto de los personajes con los que interactuemos.

John Saul's Blackstone Chronicles es un buen producto, con detalles que demuestran un cuidado inusual pero que tampoco aportan nada nuevo al género.✦



Características	
Sistema mínimo	P133, 16 Mb
Sistema recomendado	P200 MMX, 64 Mb
Aceleradoras	No
Multijugador	No

Veredicto	
Tecnología	80%
Grafismo	95%
Sonido	95%
Jugabilidad	75%
Total	**85%**

Para pasar un rato de miedo

Desarrollador	Gremlin
Distribuidor	Infogrames
Género	Tenis

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Un tenis elemental

ACTUA TENNIS



¿Qué se necesita para que los gráficos sean excelentes y se muevan con suavidad por la pantalla? Un juego que sepa aprovechar al máximo la aceleración por software o, en su defecto, saque buen partido a la tecnología de las tarjetas aceleradoras. Actua Tennis no estudió esta sencilla lección.

Es difícil hablar mal de un juego cuando ya se ha echado una ojeada a la pantalla de los créditos. Un crítico se ve en la nada deseable situación de tener que echar abajo, en unas cuantas líneas, las horas de trabajo de un numeroso equipo; así que ha de preguntarse una y otra vez: ¿Estaré dejando algo de lado? ¿Acaso mi crítica ha sido determinada por prejuicios personales?





Entonces el crítico vuelve a jugar una y otra vez, repasa las diferentes opciones y prueba varias configuraciones en busca de "eso" que pudiera levantar su impresión del producto. Después recuerda, si aún no se ha topado con ninguna virtud, que tiene un compromiso para con sus lectores (hay quien todavía se vale de la crítica como referencia a la hora de comprar un juego) y que su deber es escribir su opinión sin ningún tipo de florituras. *Actua Tennis* nos ha puesto en este compromiso; a pesar de la marca que avala al producto y del tenista (Greg Rusedski) que respalda con su nombre al juego, éste no es un buen programa. Dicho esto, vamos a comentar las escasas cualidades que pudieran atraer a presuntos compradores, advirtiendo de antemano que entre éstos sólo va a haber incondicionales del deporte en el monitor.





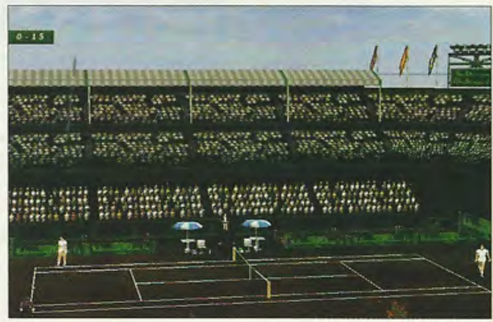
BUEN INTERFAZ PARA UN JUEGO LENTO

La navegación por los menús del juego es cómoda y práctica. El programa contiene muchas opciones y ninguna pasará desapercibida tras un breve vistazo a las primeras pantallas del juego.

Podemos elegir entre un buen número de jugadores masculinos y femeninos, diseñar nuestro propio tenista (ropa, peso, etc.), escoger entre varias cámaras y comentaristas, jugar un partido rápido o un torneo, en un campo o en otro (hay once diferentes); además de las obligadas opciones para sacar el máximo rendimiento de tu equipo: resolución, sonido, tipo de aceleración (por software o tarjeta), etc.

Un tenis muy elemental en el que, más que reflejos, necesitas intuición para acertar

En *Actua Tennis* todo va muy bien hasta que uno se pone a jugar. Pulsamos la tecla *Start*, nos vamos a dormir una siesta y cuando volvemos todavía sigue la pantalla con el letrero "Loading". ¿Cómo es posible, si he hecho la instalación máxima al coste de ocupar nada menos que más de 500 megas de mi disco duro? Por lo menos si el desarrollo del torneo compensase este defecto, pero nada más lejos de la realidad: el juego es "leeeeento". Lento en la respuesta a los controles, lento en el movimiento de los tenistas por la cancha y la bola ¿la bola, dónde está la bola? demasiado rápida.

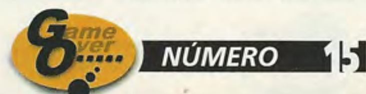


Los gráficos cumplen, aunque sólo por los pelos. Jugadores modelados en tres dimensiones con los mínimos polígonos posibles y texturizados de una manera muy elemental. Y encima, por lo menos en nuestro ordenador, el programa da problemas a la hora de configurarlo para poder jugar con aceleración por hardware. Es decir, que a todas luces precisa un patch urgentemente y, ya que nos ponemos, la marca que lo ha desarrollado necesita un nuevo título para que olvidemos este desliz. Y nos será muy difícil hacerlo.✦

Características	
Sistema mínimo	P133, 16Mb
Sistema recomendado	P200, 32 Mb, Tarjeta 3D
Aceleradoras	Sí
Multijugador	Sí

Veredicto	
Tecnología	50%
Grafismo	50%
Sonido	70%
Jugabilidad	45%
Total	45%

UNOS MOVIMIENTOS DEMASIADO BRUSCOS



TOTAL GAMES 2

La mejor estrategia, el mejor pinball y el mejor arcade en un sólo pack



CYBERBALL

MOTOBOAT 2000
THUNDER OFFSHORE

LA ÚNICA COLECCIÓN PARA PC QUE TE OFRECE LOS MEJORES JUEGOS DE ACCIÓN, ESTRATEGIA Y SIMULACIÓN PINBALL

Echelon: Un juego donde se combina la estrategia en tiempo real y la acción más trepidante.

Cyberball: El Pinball definitivo que transformará tu PC en una máquina recreativa.

MotorBoat 2000: Ponte a los mandos de las motoras más espectaculares para descubrir toda la acción que posee este juego.



PC CD rom

Sólo **2995** Ptas.

De venta en quioscos, grandes almacenes y tiendas especializadas











DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid
Telf: 91 304 06 22
Fax: 91 304 17 97

Digital Dreams multimedia

DESARROLLADOR	▶	DIGITAL IMAGE DESIGN
DISTRIBUIDOR	▶	INFOGRAMES
GÉNERO	▶	SIMULACIÓN COMBATE

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Desde el mapa hasta las nubes

F-22 TOTAL AIR WAR



Una sala de operaciones, un completo mapa (repleto de símbolos para detallar cada localización), un monitor en el que visualizamos los elementos que van determinando la batalla y una interfaz complicada pero eficaz a la hora de acercarnos todas estas posibilidades. Después de un conciso estudio de esta situación, un doble clic del ratón basta para trasladarnos a un F- 22 que esté en medio del cogollo.

Esto es lo que nos ofrece el modo de campaña de esta simulación realizada por unos expertos en el género: DID. Sin duda, es la opción más relevante del programa (de ella hablaremos más tarde) porque la simulación en sí tiene poco que ofrecer tecnológicamente hablando. Vayamos por partes: el control de nuestro F- 22 es demasiado sensible, y esto no puede ser configurado desde el programa, haciendo que nuestro vuelo no sea tan preciso como deseásemos.

Asimismo, tanto las texturas de los aviones como la del terreno no están a la altura de los gráficos que una tarjeta aceleradora pueda dar de sí. Cumplen, pero de ahí no pasan. Las ciudades, aeropuertos y bases tampoco tienen los suficientes elementos y detalles para otorgar al juego una alta puntuación en gráficos. Afortunadamente, la velocidad y el sonido logran, casi, que no nos percatemos de los anteriores defectos. En suma, para los que ya estén familiarizados con el género, podríamos resumir todo el aspecto de la simulación diciendo que, a pesar de los años que han transcurrido, no aporta gran cosa con respecto al fabuloso *EF2000*; pero, dada la calidad del antiguo título, tampoco necesita dar mucho más para ser un buen simulador. Esto ya lo sabían los programadores, pero su enfoque del juego va por otro camino que el de hacer una simulación espectacular. El punto fuerte del programa es otro.



POSIBILIDADES SIN NÚMERO

Ésta es la virtud por la que destaca el programa, el aliciente que debería proporcionarle un buen número de seguidores. Empezamos por el modo de entrenamiento. La palabra que más le pega es "extenso". Por fortuna todas las misiones que incluye están muy bien clasificadas, de modo que no es necesario repasar el tutorial de arriba abajo, sino que nos basta con escoger el entrenamiento que más nos haga falta.

El modo de combate personalizado es especialmente recomendable si buscamos una partida o deseamos encontrar un enemigo al nivel de nuestras habilidades. A este efecto podemos configurar el tipo (naval, aéreo o terreno) y número de enemigos, el paisaje, la hora, la ventaja o desventaja que podemos tener frente a nuestro rival, etc.

También desde el menú principal podemos acceder a una demostración del juego que únicamente prueba el egocentrismo de los programadores. Más interesante es la sala ACMI, en la cual podremos analizar una partida grabada; igual que se tratase de un vídeo, pero con gráficos vectoriales completados con flechas, letreros y estelas que marcan la ruta, para que no nos perdamos ni un motivo ni una consecuencia del desarrollo de una batalla aérea.

El modo de campaña es sencillamente impresionante (una sola palabra ¡qué manía con la gracia fácil de escribirla con guión); las opciones y el modo de tratarlo lo hacen altamente recomendable para partidas largas, aunque la opción queda restringida a los expertos en este tipo de lances. Contamos con una buena lista de campañas: Tierras Altas, Escudo Urgente, Fuerza de Ataque, Paria, Llamarada, Asfixia, Tiralíneas, Control Naval, Brisa Marina y Escala Marítima. Cada una de ellas, aunque todas se desarrollan en el Mar Rojo, cuenta con sus propios objetivos y demanda una estrategia específica.

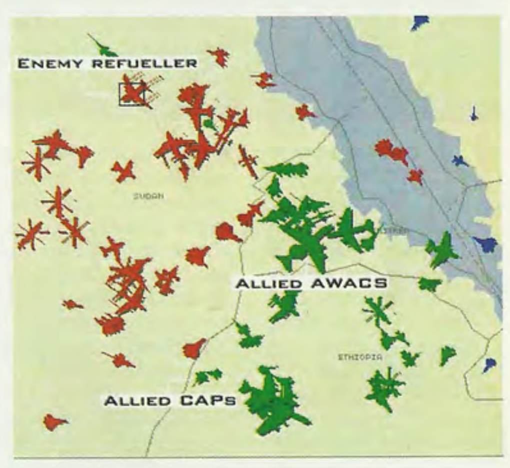










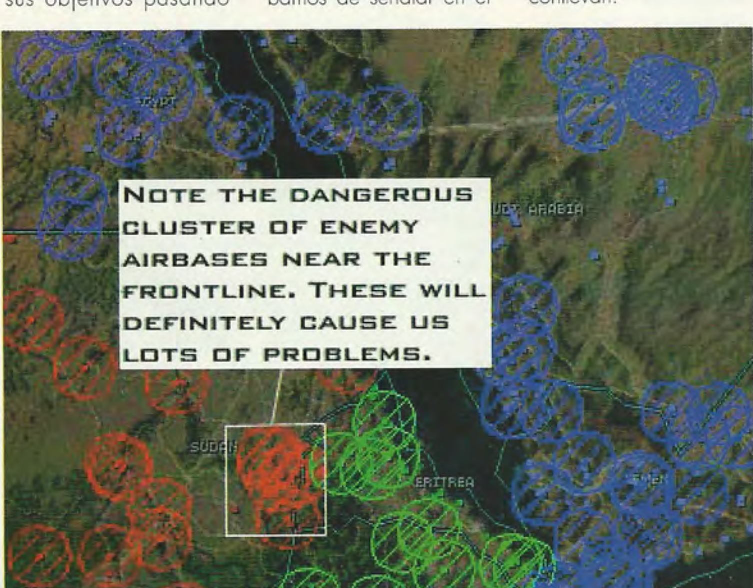


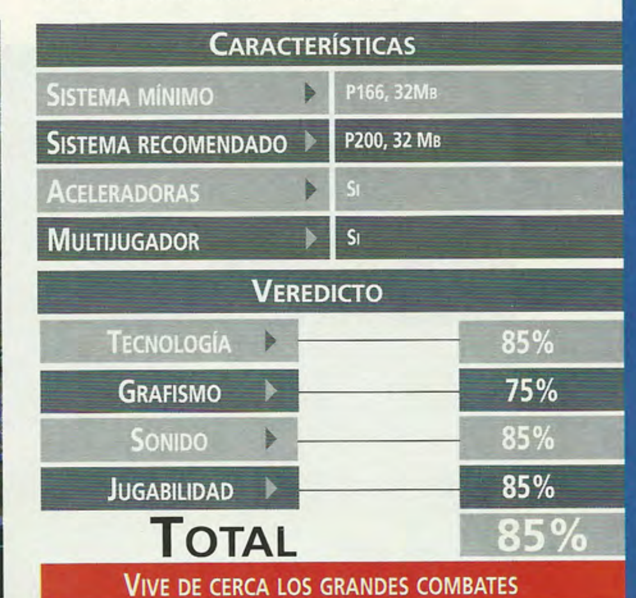
Una vez hayamos escogido una, nos plantaremos ante un mapa rodeado hasta decir basta de botones. Con ellos debemos configurar aquello que deseamos que se represente en la mesa de control, desde la ruta de nuestros aviones hasta sus objetivos pasando por las unidades aliadas, las puntuaciones, los daños recibidos, etc. Y aún podemos ampliarla más pasando a la sala de batalla. En ésta se añade un elemento a lo anterior: un monitor que nos muestra en tiempo real aquello que acabamos de señalar en el mapa. Así que, si nos sentimos un poco vagos, podemos reclinarnos en nuestro sofá, acelerar el tiempo y disfrutar viendo, desde tan privilegiada posición, cómo se desarrolla una lucha aérea moderna, con TODOS los elementos que éstas conllevan.

Pero es más probable, después de haber pagado el juego, que queramos meter nuestras manazas en tan complicada lucha. Así que tenemos opciones como la de editar las rutas de nuestros aliados y demás parafernalia. Muy lejos todo esto de la sencillez de la estrategia en tiempo real ¿Cómo lo diríamos?... La táctica de este programa tiene un *look* mucho más científico.

Hay más: un simple clic sobre un F-22 y nos veremos dentro de su cabina virtual, rodeados de estelas humeantes y aviones que pasan a toda velocidad; inmersos en un ambiente sonoro de motores, disparos, voces de alerta o ayuda; tensos por las múltiples luces del radar y los centelleantes avisos de que se acerca a nosotros un misil teledirigido.

Y esto es la esencia de *F-22 Total Air War*; si nos hemos explicado bien, habréis comprobado que el juego hace justicia a su título. No olvidemos, resumiendo, que se trata de un simulador de calidad aceptable, que pretende y consigue extenderse hacia el género de la estrategia, más concretamente del combate táctico. Recomendable.✦





Características	
Sistema mínimo	P166, 32MB
Sistema recomendado	P200, 32 MB
Aceleradoras	Sí
Multijugador	Sí

Veredicto	
Tecnología	85%
Grafismo	75%
Sonido	85%
Jugabilidad	85%
Total	**85%**

Vive de cerca los grandes combates

DESARROLLADOR	EA SPORTS
DISTRIBUIDOR	ELECTRONIC ARTS
GÉNERO	SIMULADOR DEPORTIVO

AUTOR: JESÚS FDEZ FERRERAS

Las mejores ligas del mundo en tu PC

FIFA 99

EA Sports nos ofrece el más experto simulador deportivo futbolístico del mercado, mejorado a partir de sus dos exitosos antecesores (FIFA 98 y Copa del Mundo), con todos los datos actuales de la Liga Española y una jugabilidad extrema que sorprenderá por su realismo al "futbolista" más habilidoso y exigente.

De nuevo llega hasta nosotros un título que seguramente va a dar que hablar durante los próximos meses. Todo en él está claramente mejorado: acción, gráficos, control, modelos, manejabilidad, texturas y un largo etcétera, que trataremos de explicar brevemente. En casi todos los apartados del juego vamos a encontrarnos con nuevas mejoras, que facilitan al usuario el poder desarrollar su propio campeonato o sus propias equipaciones, a cual más en boga con los diseños reales de los equipos, pudiendo confeccionar la vestimenta para jugar en casa o fuera a nuestro antojo. Mención especial merece el video introductorio de presentación, espectacular donde los haya.

Los nuevos modos de competición añadidos en esta versión, como por ejemplo el Gol de Oro o las posibilidades que ofrecen para confeccionar tu propia liga nacional o la Superliga de Clubs, hacen que *FIFA 99* se convierta en el más potente de los juegos futbolísticos. A esto se añaden las diferentes opciones que nos van a permitir personalizar todos los jugadores de cualquier equipo que participe, que aquí van a pertenecer a las mejores ligas del mundo o bien a un elenco de las mejores escuadras de Europa, con una estética en cuanto a uniformes, modelos y texturas muy mejorada respecto a lo visto anteriormente.

La última edición de Fifa ofrece un realismo sin igual a los jugadores

Muy a su favor juega la gran semejanza de los futbolistas reales con sus modelos informáticos, como en el caso de Roberto Carlos. Todo ello facilita que poco a poco vayamos recreando una competición con un grado de realismo hasta ahora no conocido en los juegos de fútbol. A ello han contribuido en gran medida los derechos que la empresa ha adquirido a la LFP, y que le posibilita disponer de datos muy útiles a la hora del diseño y desarrollo de los jugadores. Los estadios recreados fielmente en los detalles, con un total de 19, quizá los mejores del mundo, todas las opciones que nos permiten configurar el encuentro que vamos a disputar, ayudan a conseguir el clima necesario para integrar al usuario de lleno en el partido.



Un juego para jugadores que deseen convertirse en auténticos campeones.





Además, viene amenizado por una música muy adecuada, que realmente engancha, del ex componente de "The House Martin's" Fatboy Slum y de Gearwhare, comentarios de dos grandes periodistas deportivos, como Manolo Lama y Paco González, gestos y actitudes del árbitro realmente severas, el calentamiento de los jugadores, una recreación meteorológica muy veraz, que da la posibilidad de jugar con nieve, rayos y truenos o con un sol abrasador, las ocho posibilidades de visionado del partido, niveles de dificultad y rapidez, elección de tácticas, elección de jugadores, posibilidad de multiplayer o de hasta 20 jugadores. Todo ello consigue recrear hasta lo más mínimo el ambiente de un *derby* nacional o europeo. Incluso se ha llegado a tal nivel de profundidad que los jugadores, dependiendo de los esfuerzos que realicen a lo largo del partido, pueden agotarse antes o después.

HASTA LOS ÚLTIMOS DETALLES

Los movimientos que se han incorporado al juego permiten un control mucho más suave y preciso de jugadas, pases y acciones, como el control orientado con el pecho, regates por detrás, fintas inverosímiles, paradas espectacu-









lares o salidas en *sprint* que facilitan la posibilidad de ganar al sistema. Asimismo, la respuesta a las acciones que les ordenamos ha mejorado notablemente, con lo cual conseguimos unas mayores posibilidades de ataque y defensa. Esto se agradece debido a la dificultad extrema que presenta siempre el equipo contrario, con un nivel de exigencia muy alto, que hará que a los más inexpertos les cueste coger ritmo de juego bastantes encuentros. Es de agradecer que *FIFA 99* cuente con una opción de "Entrenamiento" que hará que tengamos más soltura a la hora de comenzar las competiciones en serio.

Sólo podremos batir al equipo contrario a base de buen fútbol, con paredes, cambios de juegos toques rápidos y una buena táctica. La configuración de los jugadores nos permitirá disponer de un equipo tan potente como queramos, dependiendo únicamente del tiempo que se le quiera dedicar, lo que hace que uniendo todo lo anteriormente mencionado obtengamos una configurabilidad casi del 100%. Los porteros semiautomáticos y la inteligencia artificial desarrollados para esta versión son una garantía para contrarrestar la eficacia del ordenador.

Se agradece sin duda que no sea necesario poseer una tarjeta 3D para poder visualizar en condiciones los gráficos, que con una estupenda iluminación a tiempo real convencen a cualquiera de la realidad de la escena. Pero la verdad es que una tarjeta 3Dfx hará que el PC explote al máximo las características del producto. Como es obvio, permite la opción de jugar en red, siempre que cumplas los requisitos mínimos como contar con CD por ordenador, módem, red e IPX. No hemos alcanzado todavía el realismo de los deportes americanos, pero estamos cerca, muy cerca. Sin ningún género de dudas, auguramos larga vida a *FIFA 99*.... hasta que alguien demuestre lo contrario. El mejor juego de fútbol del mercado.✦



Características

Sistema mínimo	P133, 16 Mb
Sistema recomendado	P200, 32 Mb
Aceleradoras	Sí
Multijugador	Sí

Veredicto

Tecnología	80%
Grafismo	90%
Sonido	85%
Jugabilidad	90%
Total	**90%**

Entrena y juega de verdad

DESARROLLADOR	MICROSOFT
DISTRIBUIDOR	MICROSOFT
GÉNERO	SIMULACIÓN

AUTOR: IGNACIO PULIDO

El mejor simulador en guerra

COMBAT FLIGHT SIMULATOR

Es imprescindible, escucha una familia alemana reunida alrededor de la radio, acabar con la fuerza aérea inglesa si queremos que nuestros bombarderos preparen el camino a la inminente invasión. Pero las noticias no hablan del valor de los pilotos de la RAF, de la próxima batalla que se librará en los cielos que cercan Berlín; o de los simuladores que, cincuenta años después, nos volverán a hacer volar.

Nos hemos quedado sorprendidos con la calidad técnica de este simulador. Sencillamente, siempre que contemos con una máquina potente y una tarjeta aceleradora acorde, es como estar dentro de una película, tal es la calidad de los gráficos. Sobre todo llama la atención el detalle del suelo, de los edificios, de los accidentes geográficos. Los aeroplanos están a la altura, desde las cabinas hasta el aspecto exterior (lástima que no dispongamos de alguna tecla que nos ponga inmediatamente al mando de una cámara de seguimiento). Por supuesto, toda esta calidad estética tiene un coste que se paga, bien en un menor número de máquinas volando simultáneamente (si lo comparamos con otros simuladores) o con unas exageradas exigencias a nuestro ordenador. De todas formas, puesto que el programa pretende llegar a casi todo el mundo, siempre podremos reducir esta calidad gráfica a favor de la velocidad.





Antes mencionábamos las cámaras como ejemplo de un posible defecto. Compensando sobradamente tal problemilla, disponemos de la posibilidad de jugar con varias ventanas simultáneas; de forma que, por ejemplo, en la pantalla principal podríamos tener una vista de la cabina, y en recuadros de menor tamaño, otras vistas de un mapa o del exterior de nuestro avión. De esta forma no nos perderemos ningún detalle, de los cuales el juego está lleno: las explosiones son impresionantes y el paisaje bien merece un vuelo de placer (opción que está incluida) con el objeto de deleitar nuestros ojos... por nombrar sólo dos cosas.

UNA TÉCNICA

De un simulador se debe esperar lo siguiente: que podamos jugar tanto una partida rápida, como embarcarnos en una campaña. *Combat Flight Simulator* cumple. Por una parte tenemos la opción "Quick Combat" en la que podemos cambiar una serie de parámetros para adecuar un combate aéreo a nuestras habilidades.



Con "Single Mission" se nos da la posibilidad de escoger una de las veinticinco misiones prefijadas que el programa divide entre las tres organizaciones militares protagonistas: USAAF, Luftwaffe y RAF. En ambas opciones podemos escoger el avión que deseemos entre un total de 9 aparatos, e independientemente del bando que hayamos escogido.

El modo campaña está dividido en dos escenarios con dos bandos cada uno: La Batalla de Inglaterra (Luftwaffe y RAF) y La Batalla sobre Europa (USAAF y Luftwaffe).

El simulador incluye una práctica medida con porcentajes, que indica el grado de realismo de cada partida según las opciones que hayamos escogido, de modo que en todo momento podemos saber si nuestro juego está próximo a la realidad de aquellos días o por el contrario se decanta por el estilo arcade. Otros modos de configuración, aparte de los destinados a aprovechar el rendimiento de nuestro ordenador, son, por ejemplo, el grado de sensibilidad con que responde el avión a los mandos (aunque siempre es aconsejable el uso de algún tipo de *joystick* puesto que, aun con esta opción, el control por medio del teclado es insatisfactorio), la dificultad o el nivel de detalle.

Y, antes de recomendarlo, destacamos el modo tutorial que, lección a lección, no sólo nos muestra el cómo hacer algo sino el modo de perfeccionar nuestro vuelo o el uso de las técnicas del combate.✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P133, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P200, 332 MB
ACELERADORAS	SÍ
MULTIJUGADOR	SÍ

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	95%
GRAFISMO	95%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	80%
TOTAL	90%

LUCHA DE ALTOS VUELOS

Fútbol es fútbol

ACTUA SOCCER 3

DESARROLLADOR	GREMLIN
DISTRIBUIDOR	INFOGRAMES
GÉNERO	FÚTBOL

AUTOR: DANIEL F. NORIEGA

Los chicos de Gremlin, responsables de una de las sagas de fútbol más conocidas, se han decidido por fin a sacar a la palestra la que es ya la tercera entrega de la misma, en un intento de hacer frente a los que se han consolidado como líderes de este género, Electronic Arts Sports, con su mítico programa Fifa Soccer. Lo tiene muy difícil, pero procura ofrecernos lo mejor de sí mismo.

De momento y desde el principio se te quedará la boca abierta con la magnifica introducción que posee *Actua Soccer 3*. Nada de modelados en tres dimensiones, nada de polígonos texturizados, ni si quiera un *render* perfecto. Nada de eso, un simple vídeo que por lo menos nosotros, nos quitó el hipo de lo impresionante que es. Imágenes reales de archivo, de aquellos legendarios futbolistas que jugaban con la típica pelota marrón y, según va pasando el vídeo, podremos disfrutar con las mejores imágenes a todo color de la ultima disputa de la copa Inglesa. Con los goles del rey Shearer, o las fintas del Spice Boy David Beckam. Todo ambientado con una música de cámara que hará que sientas este deporte con mas fuerza que antes. Para los que entiendan un poco de fútbol, podrán saber que lo visto en este vídeo, es la esencia de este deporte, la naturaleza de esta competición, la tristeza y la alegría plasmada en los jugadores. Y sólo dos palabras, simplemente impresionante.

El juego ha mejorado bastante respecto a la segunda parte, aunque no en demasía; han querido centrarse un poco mas en lo que es la jugabilidad y el ambiente gráfico. Si recordáis la segunda parte era, en lo que se refiere a inteligencia artificial y jugabilidad, bastante nulo. No era posible concretar una jugada que mereciera la pena.

LA BATALLA POR EL FÚTBOL

Es sabido por todos que la saga *Actua Soccer* se desarrolla con idea de hacer la más dura competencia a los omnipresentes FIFAS. Pero todos sabemos también que la guerra la está ganando Electronic Arts, ya que desde un principio esta compañía apostó muy fuerte en todos sus FIFAS y elaboró todo su entorno gráfico mediante sprites . Después han sabido sacarle jugo a este aspecto de sus juegos. En cambio; los chicos de Gremlin se conforman con hacer todo su entorno a base de polígonos y eso a la hora de jugar se nota bastante. Pero Gremlin está consiguiendo poner en grandes apuros a los muchachos de Electronic Arts, sobre todo por lo visto en este *Actua Soccer 3*. Un juego donde la esencia del fútbol está reflejada en todo su potencial. Desde los partidos amistosos, hasta los mejores partidos de copa, incluso miniliguillas donde podrás elegir los equipos que quieras hasta un total de 64. También dispone de un magnífico editor para que configures a tu antojo a tu equipo y a tus jugadores, desde la vestimenta hasta los dorsales. Este *Actua Soccer 3* dista mucho de los juegos de Electronics Arts, pero es un componente ideal para los que estén un poco aburridos de los *FIFAS*. No vas a encontrar la perfección que llega casi a rozar los juegos de EA pero si pasarás un buen rato jugando. Y lo único que podrás echarle en cara en la disputa de los partidos, que van un poco acelerados los jugadores y a veces se quedan haciendo movimientos muy extraños, como dar patadas al aire hasta quitar la pelota al contrario. Pero veras muchos otros detalles que te gustarán sobre todo por su originalidad, como ver banderas del equipo que hayas elegido o ver los estadios a medio llenar según la transcendencia del partido. En fin, que desde que salió a la palestra la primera entrega de *Actua Soccer*, la gente de Gremlin ha mejorado bastante a la hora de realizar esta tercera parte. ✦



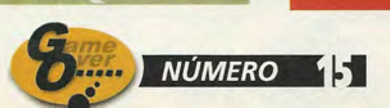




CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P133, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	65%
GRAFISMO	72%
SONIDO	60%
JUGABILIDAD	70%
TOTAL	70%

¿RIVAL DE FIFA SOCCER?



DESARROLLADOR	▶	DIGITAL IMAGE DESIGN
DISTRIBUIDOR	▶	INFOGRAMES
GÉNERO	▶	ESTRATEGIA Y PLATAFORMAS

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Sumérgete en la batalla

WARGASM



Supongamos que los líderes militares entran en razón y deciden solventar los conflictos mundiales mediante guerras virtuales. Para ello desarrollan la World Wide War Web, un lugar en la Red en el que se reflejan los efectivos de cada país, de modo que una batalla en este entorno representaría con fidelidad una real.





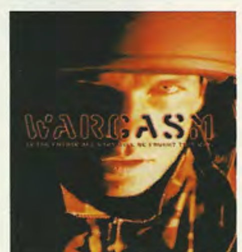
Desde luego, tal programa, que en principio puede parecernos de ciencia- ficción, debería ser capaz de plasmar en un ordenador todas las vicisitudes de una batalla real, comenzando por la interacción de las unidades con el entorno, la relación entre las diferentes fuerzas o los efectos inmediatos de una (o pésima) acción estratégica. Los factores que debieran entrar en juego son muchos, afortunadamente se simplificarían por el hecho de que todo un ejército estaría comandado por un solo hombre; de no ser así la inteligencia artificial se dispararía.

Pues bien, este programa ya existe en forma de juego y contempla todas las características mencionadas. Para tratarse de un juego de guerra, el planteamiento es original y hemos de agradecer que haya sido la gente de DID los que lo han levado a cabo, puesto que tiene experiencia en este campo.

UN GENERO QUE SE ESTÁ PONIENDO DE MODA

Primero fue *Battle Zone*, luego vino *Urban Assault* y, ahora, este subgénero, llega a su punto álgido con *Wargasm*. Nos referimos a la estrategia que combina por partes iguales un análisis táctico del campo de batalla con una inmersión por parte del jugador en la misma gracias a la posibilidad de "meternos" en cualquier unidad de nuestro bando. Al empezar la partida, en el modo campaña, veremos el mapa que habremos de conquistar dividido en zonas, cada una con sus propios recursos que obtendremos una vez que haya sido tomada; luego elegimos el área sobre la que actuaremos y el lugar por donde empezará a moverse nuestro ejército. Llegamos así a un juego en la más pura línea de la estrategia en tiempo real. Pero el programa da más que esto, de hecho exigirá que dividamos nuestro cerebro en dos partes: con una habremos de mantener una perspectiva global del campo de batalla, tener muy presente el mapa, la colocación de las unidades, los puntos estratégicos, etc. La otra mitad de la cabeza habrá de ser dispuesta como vía libre para nuestros instintos más bélicos, puesto que será necesario tomar cuerpo en alguna de nuestras unidades, bien para ver de cerca qué se cuece en medio de la batalla, o bien para demostrar al ordenador lo afinada que tenemos la puntería.

La sensación es insuperable: la batalla está en continua evolución (nada de predeterminar estrategias), la acción, en parte gracias a que tenemos información de todo el campo, se mete dentro hasta desbordar nuestro nivel de adrenalina. Y todo esto se ameniza con una tecnología que cumple su objetivo de levantar una auténtica guerra: sonido, gráficos, velocidad, efectos meteorológicos y de explosiones, etc. Todos los ingredientes para que nos sintamos más inmersos en una batalla de lo que nos sentimos viendo *Salvar al estorbo-yanqui Bryan*.✦











CARACTERÍSTICAS		
SISTEMA MÍNIMO	▶	P166, 32MB
SISTEMA RECOMENDADO	▶	P200, 32 MB
ACELERADORAS	▶	SÍ
MULTIJUGADOR	▶	SÍ

VEREDICTO		
TECNOLOGÍA	▶	90%
GRAFISMO	▶	90%
SONIDO	▶	90%
JUGABILIDAD	▶	95%
TOTAL		92%

UN ORGASMO BÉLICO

DESARROLLADOR	▸	MICROPROSE
DISTRIBUIDOR	▸	PROEIN S.A.
GÉNERO	▸	SIMULADOR

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Nunca tantos debieron tanto a tan pocos

EUROPEAN AIR WAR

Si los inglese estuvieran paseando por las calles de Londres, en vez de escondidos en los refugios subterráneos, podrían ver en el horizonte una manada de bombarderos alemanes debatiéndose contra los estilosos Spitfires. Pero desde la tierra no se puede apreciar el fragor del combate, mientras que arriba las nubes se rompen con ráfagas de metralla y estelas de humo.

Es la moda que empieza estas navidades y durará, como poco, hasta el verano: la simulación de aviones de la segunda guerra mundial. El mundo lúdico ha avanzado unos años por la línea de la historia y ha aparcado, sin duda momentáneamente, las avionetas de "La Grande" para introducirnos en las cabinas de los aviones más carismáticos de todos los tiempos, frente a una guerra aérea que contempla mayor número de aparatos en el cielo y más variedad en los hangares.

Una simulación no sólo ha de contentarse con cumplir en el plano técnico. Necesita una enorme base de datos para ambientar, por un lado, y conseguir plasmar la física de la técnica de aquel tiempo en nuestros ordenadores, por otro, al menos si desea ser tildada de histórica. No basta un juego divertido, además debe resultar "verídico". Es decir, que el usuario, por el mero hecho de jugar, intuya las diferencias que había entre un aeroplano y otro, o la dificultad que entrañaba abrir el paso a unos bombarderos hasta su objetivo. European Air War tiene un sobresaliente en este aspecto. Desde el menú principal podemos acceder a una base de datos consistente en cinco películas (de unos tres minutos de duración cada una) con imágenes históricas que nos presentan los diferentes contextos de las campañas. Además, disponemos de una sencilla ficha de cada uno de los aviones que podremos manejar, así como, en algunos de ellos, de un pequeño vídeo con, también, imágenes históricas.



El número de los diferentes aviones que podemos manejar es bastante alto. Están divididos por nacionalidades. Alemania, con el Bf109k, el Bf109g o aviones del tipo del FW190a, FW190d, el FW190c, el Me262, el Bf110c o el Bf110g. Gran Bretaña: Typhoon, Spitfire IX, Spitfire IA, Spitfire XIV, Tempest. Estados Unidos: PS1d, Ps1b, P47d, P47c, P38j, P38h.

EL HANGAR

Para aprovechar al máximo las características del poderoso *engine* del juego, cada partida puede ser configurada de múltiples maneras, de modo que, si no lo deseamos, no tenemos porqué jugar la misma batalla dos veces. Para empezar tenemos la habitual opción de "partida rápida", especialmente diseñada para los que busquen una simple dosis de adrenalina. También podemos escoger una misión sencilla. Desde aquí habremos de elegir bando y avión, después podremos cambiar todas las variables de la batalla, desde el tiempo hasta el tipo de enemigos pasando por dificultad o miembros del escuadrón.



No podía faltar el modo campaña. Hay tres: la Batalla de Inglaterra (1940), Operaciones sobre Europa en 1943 y este mismo escenario pero en 1944. Aquí no podremos escoger ban-















do, cada uno está determinado por el juego que hayamos elegido. Ahora bien, sí podremos configurar otras variables, como la longitud de nuestra carrera militar, la dificultad o si está o no limitado el número de aviones y recursos. El modo campaña está repleto de toda la clásica parafernalia: medallas, puntuación, promociones e incluso la triste nota de pésame que envían a nuestra supuesta madre tras nuestra supuesta muerte.

Tampoco vamos a echar de menos todas las opciones destinadas a configurar el juego según la capacidad de nuestro ordenador (nivel de detalle, resolución, etc.) y de acuerdo a nuestro nivel de juego, como pueda ser el ajuste de sensibilidad de nuestro avión.

CAMINO DE LA GLORIA

Ya estamos en el aparato. Con pulsar una tecla, nuestra cabina se hace virtual de modo que tenemos una vista de 360º, bien con el ratón, el *joystick* o el teclado. Miramos hacia abajo. Vale, el terreno desde aquí tiene buena pinta: campos, ríos y montañas adecuadamente "texturizados". Si disminuimos la altitud comprobaremos que tampoco se han olvidado de detallar ciertos edificios y objetos. Más que suficiente, pero sin distanciarse demasiado de la anterior generación de simulaciones.

Escuchamos el ruido de los motores mientras tratamos de hacernos una idea del lugar que sobrevolamos según el mapa de la misión y, a la una en punto, vemos una formación de cazas enemigos. Comienzan los mensajes por radio: "Aviones enemigos en tal posición", "Cuidado, tienes uno en la cola, rompe hacia la derecha", etc. Todos ellos tienen una particularidad que puede indicarnos el cuidado que los desarrolladores han puesto en los detalles. Respetan el acento, o idioma en el caso de los alemanes, del bando en el que volamos.

El combate en sí no es más de lo que esperábamos, tampoco menos. Llama la atención el gran número de aviones que podemos encontrar en el cielo y el elaborado *engine*, que alberga la suficiente tecnología como para, por medio de una física correctamente desarrollada, involucrarnos en la emoción de uno de estos combates, además de permitirnos jugar con este simulador en ordenadores que no dispongan de tarjeta aceleradora de un modo más que aceptable.

La lucha es "artística", sin opción a usar misiles teledirigidos o cualquier otro recurso que nos hiciera despegar el dedo del gatillo. El punto de mira permite un *zoom* para que disfrutemos con los detallados gráficos de los aviones y podamos arrancar, si es necesario, pedazo a pedazo la estructura de los cazas enemigos ya desde lejos. Llegados a este punto, podemos afirmar que el juego no aporta gran cosa al género, sino que se limita a perfeccionarlo. Así, todas las características que pudiésemos encontrar en anteriores títulos están aquí (seleccionar y marcar el enemigo, diferentes vistas, etc.).

Una observación final: el juego está más inclinado al arcade que a la simulación, a pesar de todas las teclas a las que deberemos prestar atención durante el vuelo, cualidad que agradecerá el gran público. ✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P166, 32 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P200, 64 MB
ACELERADORAS	SÍ
MULTIJUGADOR	SÍ

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	85%
GRAFISMO	85%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	87%

¡MAYDAY! NO PUEDO DEJAR DE JUGAR

DESARROLLADOR	ACTIVISION
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S.A.
GÉNERO	ARCADE 3D



AUTOR: RAFAEL MARÍA

Caerás en la tentación

SIN

Los arcades tridimensionales están entrando, aunque parezca mentira, en una nueva dimensión. Un enorme caudal de lanzamientos ha elevado la competitividad del género y la calidad final de los programas; en el caso de Sin, ésta es, sin duda, excelente, de modo que atrapará a los usuarios.





Cada vez que hay un gran lanzamiento dentro de los arcades 3D, da la impresión de que no se puede decir más. La fascinación de gran parte de los usuarios por el género y lo novedoso que muy a menudo acaba por resultar cada nueva aparición dan la impresión de que el género ya ha llegado a su punto más alto y no va a dar más de sí. Sin embargo, no es así. A cada poco nos sorprenden con la introducción de novedades y de detalles que nunca antes se nos habrían ocurrido. La razón de que los programadores se esfuercen tanto probablemente sea el elevado número de ventas que estos productos consiguen.

Pues bien, *Sin* es un pecado en el que bien merece la pena caer. Se trata de uno de los programas del género más atractivos de los últimos tiempos, a la espera de la aparición de *Duke Nukem Forever*. Este título introduce un poco de aire fresco merced a una elevadísima calidad que lo convierte en un programa de excepción.

Tu papel en el juego es el de un aguerrido agente de policía de los Estados Unidos, que debe enfrentarse a una serie de terroristas de lo más variopinto. Aparte de la larga introducción, en la que se da un motivo al programa, hay una breve secuencia de introducción, en la que un grácil pajarito es reducido a cenizas (eso sí, rojizas). Toda ella, y los primeros pasos en el juego, son excelentes.

El protagonista se introduce en un edificio que está invadido por terroristas expertos. Entre éstos hay algunos más resistentes que otros. Lo ideal es eliminarlos disparando a la cabeza, aunque parezca cruel. Sencillamente tenemos que asumir el papel de un profesional que mantiene siempre la cabeza fría ante la adversidad. A lo largo de los mapeados no sólo vamos a encontrarnos con los enemigos, tiradores tan expertos como nosotros, sino con multitud de personas inocentes a las que tenemos que rescatar.

Todos los escenarios están cubiertos de detalles de gran calidad. Los disparos se imprimen como es debido en las paredes, muchos de los objetos están a nuestro alcance o al de nuestras balas, etc. Además, a pesar de que va en contra de los principios de nuestra misión, es posible eliminar a los rehenes. Lo mejor de todo, aunque sea un detalle *gore* que a muchos puede parecer de mal gusto, es que tenemos la posibilidad de disparar sobre los cuerpos que ya han caído, de manera que la sangre brota de los cadáveres que yacen inertes. Esto es un detalle de indudable calidad; sin embargo, no siempre nos va a convenir hacerlo, porque cuanto más intacto esté el cuerpo de un muerto, más energía nos proporcionará.



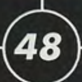
Los excelentes detalles gráficos, que son, en este caso, lo que a nuestro parecer distingue a este programa por encima de otros de su especie, se encuentran en todo momento perfectamente arropados por efectos especiales impactantes, tanto visuales como de sonido. Se oyen los casquillos al caer, las balas al rebotar en las paredes, los gemidos de los heridos, etc. Las explosiones están muy bien reproducidas en todos los sentidos: veremos coches volando como en las más trepidantes entregas de *Jungla de Cristal*.

El sistema de manejo del juego es similar al que pudimos ver en programas como Quake II, con la mirilla manejada por medio del ratón. Sin embargo, han mejorado



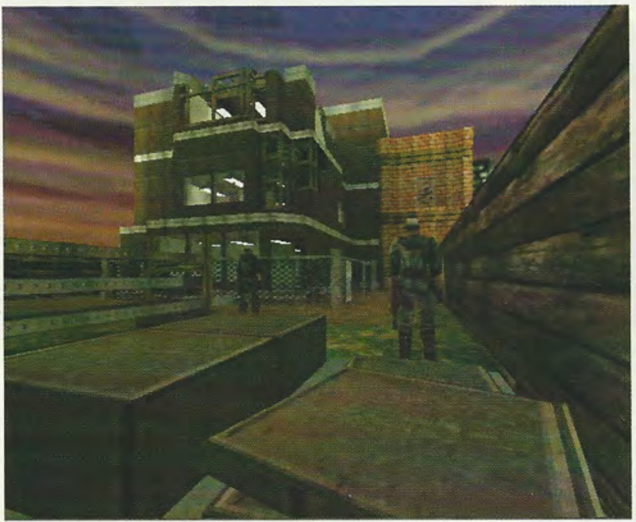














algunas de las aportaciones del programa de id Software. Así, impresiona ver cómo se despliega la escopeta con zoom digital que nos permite alcanzar una precisión de disparo inusitada. Con todo, se trata de un arma que sólo es verdaderamente útil en combates a distancia, pues en una lucha cuerpo a cuerpo son más efectivas otras de las muchas que pone a tu disposición el programa a lo largo de su desarrollo.

Las melodías de fondo son de gran calidad, acompañando a la perfección a un producto que no podía flojear en este aspecto. Se trata, como es habitual en el género, de fondos musicales que no nos llegan a cansar pero sí otorgan el suficiente cuerpo a los momentos huecos. Que, por lo demás, son siempre muy breves.

El programa se puede jugar con equipos que no sean "excesivamente" potentes, aunque es desde luego recomendable el uso de una tarjeta aceleradora 3D. Sin ella, gran parte de los efectos visuales pierden su fuerza y, además, en ocasiones es incluso difícil hacer blanco por la oscuridad de la zona.

Por último, hay que señalar la posibilidad de jugar en red, un detalle que sube muchos enteros la jugabilidad de un producto que ya por sí mismo posee grandes dosis de adictividad. Sólo querríamos avisar a los amigos que se dispongan a disfrutar de una partida en red que deben tener equipos de similares características, porque si no habrá una clara ventaja hacia aquél que posea las mejores prestaciones.

Se trata, en definitiva, de un programa con la fuerza necesaria para renovar un género que necesita, de cuando en cuando, un nuevo empujón que lo mantenga en la palestra. Los amantes de los mejores juegos se lo pasarán en grande con un producto que promete horas de diversión, multiplicadas por las que consumamos conectados en red unos cono otros. Un producto excepcional.✦



Características	
Sistema mínimo	P166, 32 Mb
Sistema recomendado	P200, 64 Mb, Tarjeta 3D
Aceleradoras	Sí
Multijugador	Sí

Veredicto	
Tecnología	90%
Grafismo	92%
Sonido	90%
Jugabilidad	96%
Total	**92%**

Un juego en el que no entra el perdón

DESARROLLADOR	ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUIDOR	ELECTRONIC ARTS
GÉNERO	SIMULACIÓN DEPORTIVA 3D

AUTOR: JESÚS FDEZ. TORRES

Velocidad al límite

NFS III HOT PURSUIT



Desde el momento en que Electronic Arts nos trajo Need for Speed pensamos que el mundo de los simuladores de coches había cambiado. La gran calidad del producto y su tecnología lo hacían uno de los primeros en el género. Ahora, y tras la segunda parte de este fabuloso producto, nos llega Need For Speed III.



El mundo de los simuladores deportivos posee mucha competición entre compañías. Todos quieren alcanzar más realismo en sus productos con todo lo que ello conlleva: mayor calidad gráfica, programación, sonido y, naturalmente, el argumento. Este producto en especial posee una gran calidad en todos los aspectos, su cuidado entorno de menús unido al resto del juego hacen de *Need For Speed III* un competidor muy difícil de superar en todos los sentidos.

Una de las características de este producto es sin duda su gran jugabilidad y algo que normalmente no se suele ver en este tipo de juegos, la variedad de opciones de juego. Normalmente, los productos como éste, se limitan a realizar una serie de carreras cada vez con más dificultad. Pues bien, *Need For Speed III* posee una gran variedad de opciones de juego. Desde realizar una carrera simple, hasta el modo persecución. Este modo de juego, como veremos más adelante, resulta muy divertido, puesto que durante el período de realización del circuito seremos perseguidos por la policía, siempre y cuando quebrantemos alguna de las normas básicas de conducción.

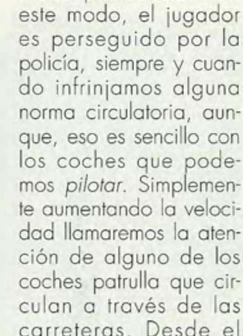
JUGABILIDAD AL MÁXIMO

Sin duda alguna, la jugabilidad de *Need For Speed III* es inmejorable. Pese a que durante el desarrollo de cada carrera se utilizan una innumerable cantidad de efectos, tanto de sonido como de gráficos, el movimiento y la respuesta del coche son muy suaves, ofreciendo al jugador una sensación muy real de estar conduciendo.

La calidad y cantidad de efectos rompen con lo establecido en juegos de este calibre

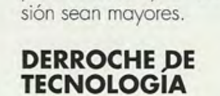
Los escenarios están muy bien elaborados y proporcionan al jugador sensación de realidad. El nivel de detalle de los objetos que componen el mundo 3D es sin duda de los mejores que podemos observar en este tipo de simulador. Ni que decir tiene que los coches están modelados hasta un nivel más que aceptable.

Si bien la calidad es un factor importante en este producto, la cantidad, también llama la atención. Este juego nos ofrece la opción de elegir entre muchos circuitos diferentes y una cantidad de coches más que suficiente. En cuanto a éstos, existe la posibilidad de descargar coches a través de Internet. Esto es algo que está muy de moda en el mundo de los videojuegos y hará que el jugador no se desenganche fácilmente de este gran producto.



Un detalle nuevo es el modo persecución. En este modo, el jugador es perseguido por la policía, siempre y cuando infrinjamos alguna norma circulatoria, aunque, eso es sencillo con los coches que podemos *pilotar*. Simplemente aumentando la velocidad llamaremos la atención de alguno de los coches patrulla que circulan a través de las carreteras. Desde el momento en que la Policía nos localiza, tratará de impedirnos realizar nuestro cometido: terminar las vueltas del circuito. Naturalmente, a parte de perseguirnos, tratarán de obstaculizar nuestro camino instalando barreras de coches en la carretera.

Otra de las opciones que ofrece *Need For Speed III* es la posibilidad de jugar a través de red. Esto proporciona que las posibilidades y la diversión sean mayores.



DERROCHE DE TECNOLOGÍA

Desde el momento en el que disfrutamos con la primera carrera, podemos apreciar una gran cantidad de componentes tecnológicos que hacen de este producto algo realmente difícil de superar.

Uno de los factores más importantes en un juego de estas características es la representación del mundo virtual donde se realiza la acción. En este aspecto *Need For Speed III* es un derroche de tecnología. Los efectos de humo, niebla, frenazos en la calzada y demás, realzan su grandiosidad.

El motor 3D, o sea, la representación en pantalla de polígonos y texturizado, están perfectamente acoplados y el resultado está a la vista. Incluso utilizando resoluciones altas, el comportamiento en cuanto a rapidez de refresco de pantalla y suavidad de movimientos, es muy gratificante para el usuario, sobre todo para los que no posean una tarjeta aceleradora de 3D.



















En caso de ser poseedores de una de estas tarjetas, la calidad y cantidad de los efectos nos harán sentir realmente lo que es conducir uno de estos misiles con ruedas.

La física de los coches está en concordancia con su versión real. Esto supone que el estudio de los coches que aparecen en *Need For Speed III* ha sido realizado por expertos. Los componentes que afectan a la conducción se sincronizan perfectamente con las características de los coches y los factores externos que afectan al mismo. Además, los usuarios disfrutamos mucho más sabiendo que lo que tenemos en nuestras manos es casi real.

Otra de las características que hay que destacar de *Need For Speed III* es la música y los efectos especiales. La música en este producto ha sido desde sus comienzos algo muy llamativo. Está en total concordancia con el resto del producto y hace que la adrenalina suba hasta cortarnos la respiración.

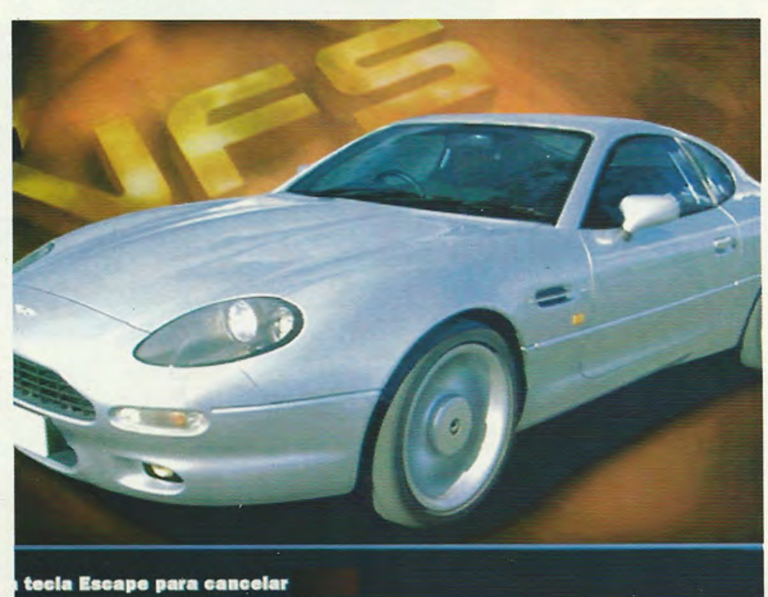
La música y efectos sonoros están perfectamente enlazados con la acción

En definitiva, este *Need For Speed III* es un programa desbordante en todos los sentidos. El gran derroche de tecnología y la calidad de su argumento lo hacen realmente imparable. ✦









CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P133MHZ MMX, 32 MB
SISTEMA RECOMENDADO	PII 233 MHZ, 32 MB, 3DFX
ACELERADORAS	SÍ
MULTIJUGADOR	SÍ

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	95%
GRAFISMO	95%
SONIDO	95%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	94%

CARRERAS MUY CALIENTES

DESARROLLADOR	▶	MITHOS
DISTRIBUIDOR	▶	VIRGIN
GÉNERO	▶	ESTRATEGIA-ROL

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Magia instantánea, diversión rápida

DUELO DE HECHICEROS

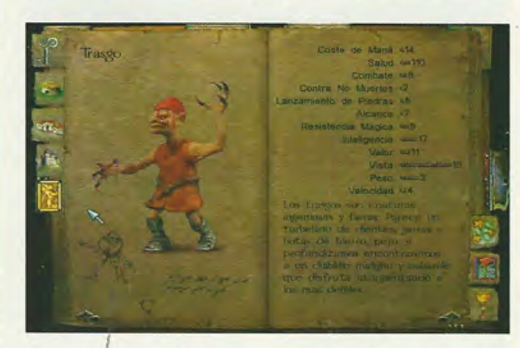
Por fin ha salido un juego que muchos esperábamos: un combate de magos a palo seco. Preparaos para surtir vuestro libro de hechizos con los sortilegios que más os gusten y entrar en un entorno de fábulas gobernado por un oponente muy agresivo.



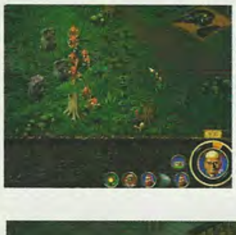








La principal cualidad del juego es su sencillez, tanto en el modo en el que se desarrolla la lucha, como en la técnica para preparar y ejecutar nuestros hechizos. El programa está planteado como un arcade de lucha, atiborrado con elementos de rol, en el que no habremos de emplear movimientos especiales o combos, sino los iconos con los que se accede a nuestros sortilegios. La perspectiva es isonométrica y el entorno en el que se desarrolla la lucha es bastante amplio, de forma que también hay elementos de búsqueda, tales como encontrar fuentes de maná (recurso que restablece la medida de nuestro poder mágico), artilugios encantados y personajes que nos presten su ayuda. La disposición de la zona del juego demanda, asimismo, ciertas dosis de estrategia, puesto que la mayoría de nuestros hechizos consiste en invocar alguna criatura.



Todas ellas, muy bien explicadas en el "El Grimorio" o libro que nos introduce en los reinos mágicos y sus pobladores, tienen una "ficha de personaje"; esto es, un análisis detallado de sus cualidades. Pues bien, en el terreno de juego controlaremos a estos esbirros de la misma forma que manejamos a nuestras tropas en un juego de estrategia en tiempo real: marcar la unidad y señalar el lugar donde queremos que actúe, incluyendo las posibilidades de agruparlas y marcarlas con un número para acceder rápidamente a ellas. Luego el juego toma el aspecto de un programa de estrategia cuya base, nuestro mago que es de donde parten las criaturas, podemos mover a lo largo del mapa.

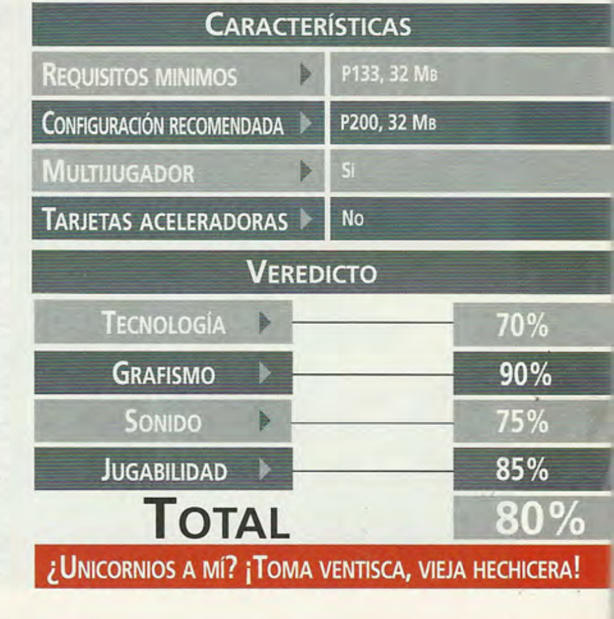


ORIGINALIDAD GRACIAS A LA FUSIÓN DE ESTILOS

Tenemos, por lo tanto, un híbrido entre juego de lucha, de rol (por la importancia del factor experiencia o las características de nuestros aliados y enemigos) y, sobretodo, de estrategia; puesto que la batalla la llevan a cabo, en el mejor de los casos, los animalitos que invoquemos, aunque podamos intervenir en ella bien usando la fuerza bruta (en absoluto recomendable) o desde cierta distancia lazando hechizos de apoyo. La elección de los hechizos, o configuración de nuestro mago, es la novedosa aportación del programa al género. Existen tres ramas de magia diferentes: Caos, Neutral y Ley. En una estantería, a la que tenemos acceso antes de empezar la partida, hay una serie de objetos mágicos, pociones o plantas. Podemos llevar cualquiera de estos objetos a la sección mágica que deseemos. Dependiendo de ésta y el objeto elegido obtenemos un determinado sortilegio. Por ejemplo, supongamos que escogemos una botella de fósforo, si la disponemos en la columna de Caos, obtendríamos el hechizo "Despedida de Lucifer" (convertir a un esbirro en una bomba andante); en el espacio Neutral, conseguiríamos el hechizo "Celeridad" (doblar la velocidad de una criatura); y en el de Ley, la "Subversión" (controlar una unidad enemiga).

Además de este original sistema de configuración, en el lado positivo del juego encontramos la espectacularidad de los gráficos y efectos de cada sortilegio, el modo campaña (que determina el toque rol del programa mediante diálogos, objetos y un mapa por el que iremos avanzando), el combate rápido (con múltiples mapas y maneras de ajustarlo a nuestro gusto), las partidas multijugador y la sencillez del manejo.

En el lado negativo, resaltamos la brusquedad, en ocasiones, de los movimientos de las criaturas; la posible pérdida de control al desarrollarse el combate en tiempo real entre tantas criaturas surgidas, en un momento, de la nada. Con todo, recomendable.✦



CARACTERÍSTICAS		
REQUISITOS MINIMOS	▶	P133, 32 MB
CONFIGURACIÓN RECOMENDADA	▶	P200, 32 MB
MULTIJUGADOR	▶	SI
TARJETAS ACELERADORAS	▶	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	70%
GRAFISMO	90%
SONIDO	75%
JUGABILIDAD	85%
TOTAL	80%

¿UNICORNIOS A MÍ? ¡TOMA VENTISCA, VIEJA HECHICERA!

Sangre, sin sudor y sin lágrimas

BLOOD 2

DESARROLLADOR	GT
DISTRIBUIDOR	NEW SOFTWARE CENTER
GÉNERO	ARCADE 3D

AUTOR: SITRO

Los amantes de la violencia dentro de un ordenador están de suerte con la enorme serie de títulos que están invadiendo el mercado en estos días. Doom y Quake siguen dando sus frutos en un buen número de productos que se arriman a su largo brazo.

Ríos de tinta, ríos de sangre y un montón de horas de juego delante de nuestros ordenadores. Eso son los arcades de acción pura. Tinta, la de las revistas que los comentan; sangre virtual, desde luego; y horas, las que hemos pasado todos, al menos en algún momento de nuestra trayectoria lúdica, al frente de uno de estos maravillosos programas, cuna de la acción y de la adicción lúdica.

El presente programa se apunta a una moda que tiene pinta de no acabar nunca. Sigue la estela de los *Quake II*, que en los últimos tiempos han invadido literalmente el mercado. Sin embargo, hay que decir que en los últimos tiempos las compañías programadoras han intentado dar un poco más de cuerpo a un género en el que los motivos eran, en principio, lo que menos importaba. Así, han empezado a realizar aportaciones en lo que se refiere a argumentos y ambientación, y hemos podido ver cómo aumentaban nuestros objetivos o cómo nos sumergían en ambientes tan dispares como el salvaje oeste o el *country* americano.

Sangre a raudales para un título dirigido a amantes del género *gore*



Ahora se retoman los temas clásicos: una serie de monstruitos a los que hay que eliminar sin ningún tipo de miramientos. Sin embargo, hay algunas novedades, como la posibilidad de elegir entre cuatro distintas personalidades, lo que influirá en las armas y en la forma de desarrollarse la acción. Se trata de un vaquero tenebroso un "monje" medieval, una especie de *zombie* y una mujer *ciberpunk*.

Es, ante todo, un título sangriento, terriblemente *gore*. Las sensibilidades delicadas no deberían acercarse, pues, al programa. La realización de los combates es óptima, con una aceptable presencia de enemigos por pantalla. La extensión de los mapeados es enorme, y están realizados todos ellos con un *look* de ultratumba, oscuro y con una paleta de colores muy bien seleccionada. Con una tarjeta aceleradora los efectos que puedes disfrutar son excelentes, con juegos de luces y sombras muy en la sintonía de los últimos tiempos.

El sonido acompaña con corrección las explosiones de sangre. Las melodías de fondo poseen una intensidad que ayuda al desarrollo de la acción pero, con el tiempo, cansan un poco. Los efectos sonoros están, ni más ni menos, a la altura de lo que se espera de ellos.

Se trata, en resumen, de un programa apto para los amantes del género, que no podrán perderse un lanzamiento plagado de sangre, efectos visuales y demás parafernalia. Quizá no alcance la altura de otros de los últimos lanzamientos del género, que han llegado a lograr una calidad muy elevada.✦

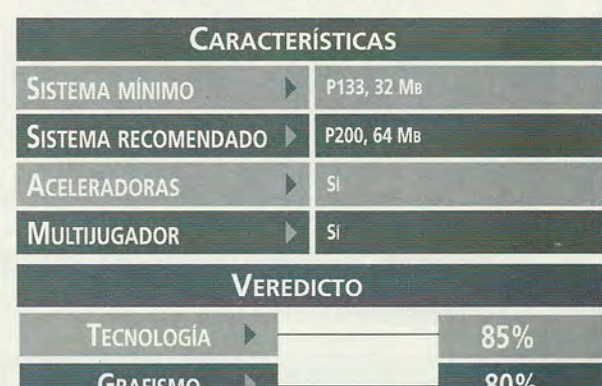












CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P133, 32 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P200, 64 MB
ACELERADORAS	SÍ
MULTIJUGADOR	SÍ

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	85%
GRAFISMO	80%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	82%

VISCOSA, OSCURA Y ADICTIVA

DESARROLLADOR	WESTWOOD
DISTRIBUIDOR	ELECTRONIC ARTS
GÉNERO	ESTRATEGIA

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Quien posea la especia, poseerá el universo

DUNE 2000

¿Cómo puede existir un programa al que debiéramos puntuar en el apartado de innovación tecnológica con un cero y, sin embargo, se trate de un excelente juego? La respuesta, la podrán encontrar nuestros lectores en las siguientes líneas.



Antes de contestar a la pregunta de la entradilla, vamos a ponernos en situación. Imaginaos una especia que sirve como combustible para los viajes galácticos. Se usa como moneda de cambio y otorga poderes, digamos, "sobrenaturales" a determinadas razas. Esta especia, llamada Melange es, por todo lo arriba mencionado, la médula espinal del imperio galáctico que Frederick IV gobierna. ¿Y si sólo se pudiera extraer en un planeta desértico llamado Arrakis?

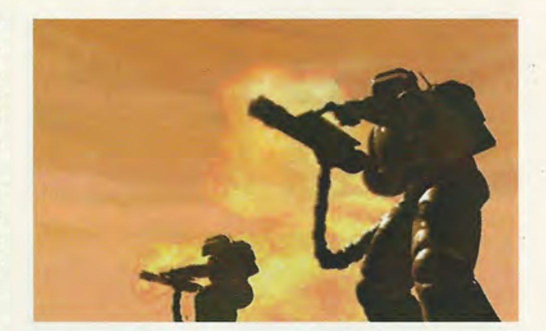
Entonces, como es el caso, la lucha por el control de este lugar sería obvia, máxime cuando no existe una unidad en el imperio, sino tres, además del propio centro de gobierno, casas principales: la Casa Atredis, la Casa Harkonnen y la Casa Ordos. El juego, la batalla, comienza a raíz de una propuesta del emperador: aquella facción que controle Arrakis, que pueda extraer más Melange de sus dunas, tendrá derecho a poseerlo. En principio, parece que esta invitación a la lucha ha sido determinada por la creciente necesidad que tiene el imperio por dicha especia; pero debe haber más, el incentivo es demasiado grande. Frederick IV nunca otorgaría el control de tan preciado planeta a ninguna de las casas, pues, sin duda, tendrían casi el poder para hacerle frente.

EXCELENTE, PERO YA LO HABIAMOS VISTO

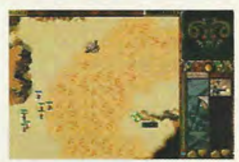
Dune 2000 no es más que *Red Alert* ambientado en el universo de Dune. Así de simple, ni siquiera la interfaz ha cambiado significativamente. Como era de esperar, qué menos, los gráficos son algo más detallados, sobre todo las impresionantes explosiones, y las unidades diferentes (con la excepción de la infantería que no ha cambiado ni un solo *sprite*). Para quienes no hayan tenido la oportunidad de jugar al programa en el que se basa, diremos que Red Alert es un juego de estrategia en tiempo real. El mejor en su categoría cuando salió al mercado, hace unos dos años. Las unidades eran prácticas y bien diferenciadas entre sí, las estructuras estaban perfectamente detalladas, la dificultad estaba en su punto justo y el equilibrio de fuerzas, indispensable de cara a la jugabilidad, era más que adecuado. *Dune 2000* tiene, y ha perfeccionado ligeramente, todas estas virtudes. Así, se convierte en un juego muy recomendable para todos aquellos que no tienen *Red Alert*, para quienes les gustó demasiado o para los amantes de la estrategia en tiempo real situada en ambientes más exóticos.

El aspecto táctico está muy cuidado. Tenemos la posibilidad, como ya ocurriera con el anterior, de agrupar las unidades y marcarlas con un número, de volver a ellas automáticamente, de almacenar aquellas pantallas cuya importancia nos demandará que acudamos a ellas a menudo. Además, se ha añadido, por fortuna para aquellos soldaditos que pueden morir bajo las ruedas de los tanques, la posibilidad de dispersar un grupo de infantería con sólo pulsar una tecla; más las opciones de "retirada" y "en guardia".

Algo muy digno de mención son las secuencias en vídeo, excelentes, en español (¡larga vida a Cervantes!) y de aparición constante. Algo que hemos echado en falta es un editor de algún tipo (aunque el juego sí permite una partida "multijugador", con su debida adecuación a nuestro gusto, ésta para un solo jugador).









Resumiendo, *Dune 2000* merece todas las horas lúdicas que en él invirtamos. De hecho, es muy bueno. Pero, si estás pensando en adquirirlo, ya sabes exactamente qué es lo que vas a encontrarte.✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MINIMOS	P90, 16 MB
CONFIGURACION RECOMENDADA	P133, 16 MB
MULTIJUGADOR	SÍ
TARJETAS ACELERADORAS	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	65%
GRAFISMO	80%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	85%
TOTAL	80%

UNAS DUNAS PUESTAS AL DIA





DESARROLLADOR	NEW WORLD COMPUTING
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S.A.
GÉNERO	ESTRATEGIA

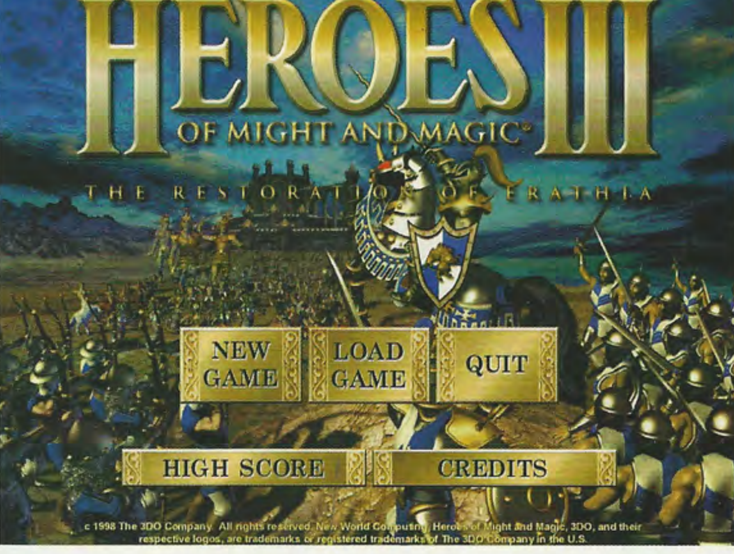
AUTOR: IGNACIO PULIDO

La magia de un juego excelente

HEROES OF MIGHT&MAGIC III

Frente a la orilla están las huestes de Gem descansando mientras su líder bebe de un pozo para restablecer su magia. Ha sido una larga ruta en busca de poderes y recursos. Ahora esperan la llegada de algún aliado que lleve consigo nuevas tropas. En el horizonte se divisa el final del viaje: la ciudadela del necromancer.





En otro artículo de esta misma revista ya se comenta algo de este juego. No es que se nos estén acabando las ideas, sino que tal vez estemos ante el programa de estrategia del año y eso merece una muy especial atención que, periodísticamente, se traduce en artículos adicionales. Así que, puesto que las bases del juego ya están comentadas, vamos a ahorrárnoslas y centrarnos en lo que trae de nuevo con respecto a los anteriores capítulos de la serie (aunque, también en este caso, os emplazamos al cuadro que está en el artículo de la zona estrategia, en él figuran las nuevas ciudades y sus respectivos héroes).

RIQUEZA Y ARGUMENTO

Cualquier novato que se inicie por primera vez en esta saga, se quedará asombrado del enorme número de escenarios y criaturas que se aglutinan en cada pantalla. Nuestros héroes pueden pasar, en un solo turno, desde un árido terreno volcánico hasta las orillas, ricas en pueblos y recursos, que le separan de un océano. Si a esto añadimos que, en la tercera entrega, nuestros héroes se desplazan más rápidamente y que además se incluyen mapas subterráneos, es fácil intuir la grandiosidad (perdonad un término tan épico, pero era necesario) de la que goza cada escenario... Las campañas, mejor ni nombrarlas, ya que las aventuras que engloban empequeñecen los viajes del mismísimo Odiseo (¡hala lo que ha dicho! ¡Sacrílego!), salvando las distancias, por supuesto (arreglado).

Durante estas largas rutas, amenizadas con batallas y descansos en los castillos que tomemos, habremos de buscar aliados, por la vía de la diplomacia o el dinero; recursos, en forma de minas o tesoros; objetos mágicos, que encontraremos de manera casual o tras derrotar a la criatura que los guarde; y lugares donde entrenar a nuestros héroes. Es aquí donde entra el componente Rol: la experiencia juega un papel primordial, así como el desarrollo de ciertas habilidades (magia, supervivencia, navegación, destreza con las armas a distancia, etc.). Estos héroes NUNCA entrarán personalmente en combate, sino que dejan tan grata tarea al ejército que













comandan. Ahora bien, influyen directamente en las cualidades de sus tropas, además de poder realizar hechizos contra el ejército enemigo. Las características de estos héroes terminan por hacerlos mucho más preciados que una multitud de tropas. Éstas van y vienen, pero un héroe que haya estado de nuestro bando mucho tiempo, con la enorme cantidad de experiencia que eso supone, es un elemento único del juego.

Muchos pensamos que la cualidad que ha llevado al éxito a esta saga es el argumento que cada acción determina, y no hablamos del argumento de cada escenario o de la campaña (que desde luego está muy cuidado) sino a la enorme cantidad de historias que se nos vienen a la cabeza (sobretodo a los aficionados a la espada y brujería) gracias, precisamente, a ese viaje tan cargado de detalles y eventos. Es decir: que es difícil no imaginar una historia detrás de cada turno, y esto es consecuencia del ambiente en el que el juego es capaz de introducirnos.

MÁS, MEJOR Y ALGUNA QUE OTRA NOVEDAD

Heroes of Might&Magic III tiene todo lo que el anterior pero en proporciones exageradas. Para empezar hay más pueblos y esto, como sabrán los aficionados a la saga, determina más tipos de unidades. Asimismo, en cada uno de ellos podremos "comprar" una mayor clase de tropas. También hay más héroes, con el añadido de que cada pueblo ya no tiene un solo tipo específico de aventurero, sino dos: uno de "mito" (es decir, maestro en las armas y, casi siempre, en el movimiento por la pantalla) y otro de magia. Para saber más de esto, de nuevo os aconsejamos un miradita al cuadro que hay en la Zona de Estrategia.

Más monstruos, muchísimos más y, al igual que nuestras unidades, perfectamente renderizados (se acabaron aquellos gráficos con encanto pero pelín infantiles). Más magia, y aquí entra otra novedad, dividida entre los cuatro elementos; de modo que podremos usar como ventaja, o que sea usada contra nosotros, la falta de dominio en una categoría determinada. Sin duda muchos más objetos mágicos que, en esta ocasión, habremos de colocar en el lugar adecuado de la ficha del héroe, por ejemplo una espada en un brazo y el escudo en la otra, no estando permitido que el mismo héroe pueda llevar tres armas de mano.

Algo que en principio puede desorientar a los veteranos son las construcciones que podemos llevar a cabo en nuestras ciudades. No sólo tendrán la función de reclutar tropas, comerciar, dar beneficios a la defensa, informar o darnos dinero, sino que con ellos tendremos la posibilidad de crear carretas logísticas o diversas y especiales ventajas que dependen del tipo de ciudad en la que nos encontremos. Aunque, sin duda, lo más vistoso de las nuevas ciudades y edificios son los estupendos gráficos y la enorme variedad que existe entre los diferentes reinos.

El combate ha ganado en el aspecto táctico gracias a la ampliación del terreno de la batalla: a más hexágonos, que es como está dividido, más posibilidades a la hora de colocar nuestro ejército e inventar combinaciones efectivas con nuestras unidades. Sigue siendo, por otra parte, igual de práctico y jugable que en las anteriores entregas: movimiento por fases que permite tanto el combate cuerpo a cuerpo como el uso de armas de distancia. Sin olvidar el imprescindible apoyo de los hechizos, mucho más espectaculares, en cuanto a gráficos, en esta nueva entrega.

UN JUEGO QUE DIFÍCILMENTE TERMINA

Lo único difícil en *Heroes of Might&Magic III* es comenzar una partida nada más terminar. Esto se debe a que una sola puede llevarnos semanas, defecto inherente a todos los juegos de estrategia dada su complejidad y extensión. Sin embargo, este descanso puede ser aprovechado para crear nuestros propios mapas. A partir de aquí el juego "se multiplica". No sólo tenemos cientos de mapas para nuestras partidas sencillas (perfectamente clasificados) y el habitual modo de campaña. El editor de mapas (y uno nuevo de campañas) nos permite plasmar en el ordenador aquella historia de espada y brujería que siempre tuvimos en mente, no importa lo compleja que pudiera ser. Se puede configurar el modo de victoria, los personajes, la tierra y los pueblos, los recursos, incluso los rumores que se oyen en la taberna.

La recomendación de este juego es inevitable (y eso sin haber mencionado el modo multijugador que, incluso, se puede llevar a cabo en el mismo ordenador). Desde aquí deseamos el éxito del programa y, desde ya, esperamos todos los escenarios que hagáis para incluirlos en nuestra nueva sección de mapas.✦





CARACTERÍSTICAS	
REQUISITOS MINIMOS	P133, 32 MB
CONFIGURACIÓN RECOMENDADA	P166, 32 MB
MULTIJUGADOR	SI
TARJETAS ACELERADORAS	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	80%
GRAFISMO	90%
SONIDO	90%
JUGABILIDAD	92%
TOTAL	95%

UN MEDIEVO LLENO DE MISTERIO

DESARROLLADOR	ACTIVISION
DISTRIBUIDOR	PROEIN S.A.
GÉNERO	ACCIÓN 3D

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Lucha con espadas y con hechizos

HERETIC II



Coge el juego Quake II, cambia su punto de vista por una perspectiva en tercera persona, ambiéntalo en un mundo de espada y brujería, amenízalo con multitud de efectos de luces para resaltar el poder de los hechizos, llena de detalles los escenarios y los enemigos y así obtendrás Heretic II.

Uno de las características que la publicidad destaca de este juego es que posee el *engine* de *Quake II*. Esto sólo es bueno hasta cierto punto: por un lado hace referencia a uno de los juegos que más elogios ha recibido en cuanto a su desarrollo técnico; sin embargo, en un mercado donde el software se queda obsoleto a los tres meses, cabe preguntarse si el mencionado motor no está ya un poco desfasado, más aún si tenemos en cuenta la vertiginosa evolución de este tipo de juegos merced a la oleada de nuevas tarjetas aceleradoras.

Algunos juegos, pongamos como ejemplo más sobresaliente *Sin*, han hecho uso también de este *engine*, pero lo han completado con estudiados argumentos y una especial interactividad con el escenario. Es obvio que, al resaltar esta "virtud", los distribuidores del juego buscan hacerse con los adictos consumidores de *Quake II* y demás programas con perspectiva en primera persona. Y aquí, para nuestro muy discutible juicio, está el gran error: la perspectiva de *Heretic II* no es subjetiva, sino en tercera persona en el más puro estilo *Tomb Raider*. Así que, si bien se trata también de un juego de acción, la mecánica de cada combate cambia considerablemente con respecto al *Quake II* y uno acaba preguntándose qué pinta aquí el mismo *engine* cuando se juega de diferente manera.



Una ventaja sí se deduce de todo esto, y es que en *Heretic II*, al utilizarse el lenguaje Quake, también tenemos acceso a la "consola" que nos permite incluir y modificar instrucciones del propio programa. Es, pues, probable la inminente aparición de nuevos "add- on" y mapas por parte de aficionados y de la propia casa.

UN AMBIENTE TENEBROSO

Quizá el elemento más atractivo del programa sean los escenarios. Y no sólo por la variedad de los mismos, sino por los cuidados detalles que consiguen darles el ambiente necesario para que nos sumerjamos en la historia. Pocas veces la estética de espada y brujería se había reflejado de una manera tan espectacular en el ordenador. Esto es en gran medida determinado por los efectos de luces (abstenerse quienes no tengan una tarjeta aceleradora) en tiempo real. Los hechizos que rodean al personaje, a los enemigos o a los objetos, se muestran en forma de destellos de diferentes formas, intensidad o color. Estos efectos, unidos al sonido preciso, son los culpables de que casi podamos "tocar" la magia del juego.





Otro factor importante son los detalles de cada elemento que aparece, empezando por el héroe que manejamos, cuyas texturas, correctamente aplicadas sobre sus numerosos polígonos, lo hacen tan complejo como una figurilla de plomo. Asimismo, estos cuidados gráficos ganan efectividad gracias a ciertos añadidos, como pueda ser la sangre en la piel del personaje que irá surgiendo a medida que recibamos heridas. Y a propósito de sangre, el juego incluye la "políticamente correcta" opción de configurar el nivel de violencia de cada partida. En cuanto a los enemigos, resaltamos la división de cada una de sus partes, de manera que es posible, cuando les alcanzamos con el preciso tajo, amputarles únicamente un brazo, a ser posible aquél con el que sostienen el arma, con lo que renunciarán a atacarnos y nosotros gozaremos viéndolos huir despavoridos a lo largo del escenario.

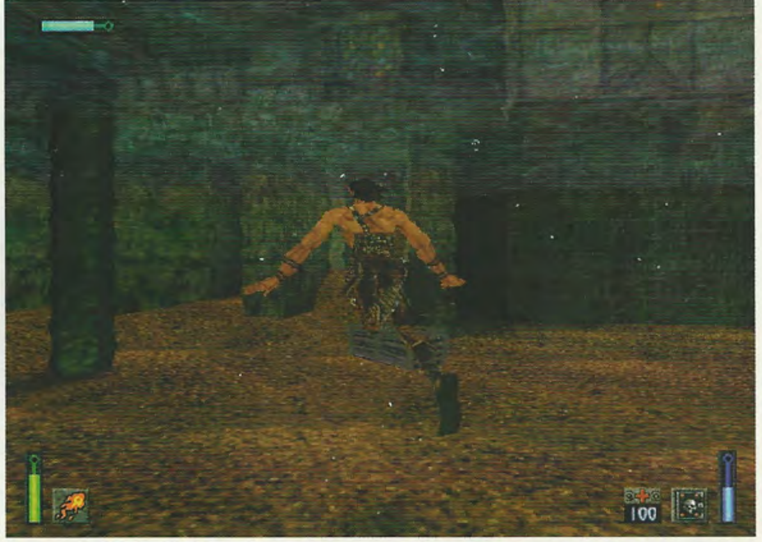
Este elenco de detalles también alcanza al movimiento del protagonista











que, de nuevo en el clásico estilo *Tomb Raider*, podrá saltar haciendo una pirueta en el aire, dar una voltereta por el suelo o encaramarse a una cornisa, por poner algunos ejemplos. Aunque a este respecto debemos advertir acerca de cierta brusquedad en los movimientos, al menos en un Pentium 166 equipado con una Vodoo2; además del típico problema de la cámara que, muy de vez en cuando, se sitúa detrás de una pared o en cualquier otro sitio que sea más o menos inadecuado para que sigamos de manera fluida la acción. Este grave problema queda solucionado con las extensas posibilidades que tenemos para configurar el juego (en materia de vídeo, sonido, aceleración o tamaño de la pantalla) a la capacidad de nuestro ordenador. Aunque, como es obvio, de este modo queda mermada la calidad gráfica del programa.



UN ARGUMENTO DE EXCEPCIÓN

Heretic II debe mucho a los juegos de rol, empezando por la ambientación y el argumento que, aunque esté muy cuidado, queda un tanto limitado por el género del juego; mientras que en un RPG tenemos una gran libertad de movimientos, en este arcade 3D podemos sentirnos un tanto "atrapados" por la linealidad de las diferentes fases. Tampoco hubiese estado mal la opción de elegir entre diferentes personajes con diferentes características. En el juego que nos ocupa, lo único que podemos cambiar a este respecto es la piel de nuestro personaje. Defecto que queda, a medias, compensado por la enorme cantidad de armas y hechizos que podemos llegar a tener, y el hecho de que habremos de usarlos tanto para el ataque como para la defensa (acción que, en juegos de este tipo, estaba limitada a esquivar).

Los desarrolladores han tenido la cortesía de incluir un programa para que construyamos nuestros propios niveles, así como para añadir los elementos que deseemos. Este regalo tiene una relación directa con lo que antes comentábamos sobre el lenguaje Quake. Una vez más, y siguiendo con los cánones del programa que le presta el *engine* de juego, todas estas posibilidades se enfocan a las partidas multijugador.

Poco más podemos comentar acerca de *Heretic II*. Sí, se trata de un muy buen juego pero, teniendo en cuenta la actual competencia dentro de este adictivo género, quien esté pensando en comprarlo lo hará por la historia y no tentado por alguna novedad o avance tecnológico. ✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P166, 32 MB
SISTEMA RECOMENDADO	PII 200, 64 MB
ACELERADORAS	SI
MULTIJUGADOR	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	85%
GRAFISMO	90%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	85%
TOTAL	85%

UNA HEREGÍA TRIDIMENSIONAL

DESARROLLADOR	TAKE 2 ENTERTAINMENT
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S. A.
GÉNERO	AVENTURA GRÁFICA

Un asesino, una joya y una guerra

BLACK DAHLIA

AUTOR: LUIS A. CONTRERAS

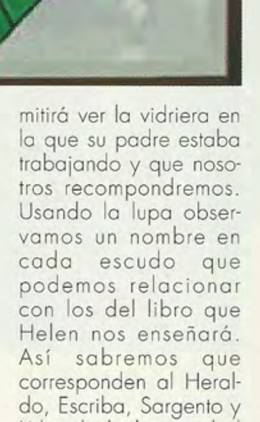


El así llamado asesino del torso está sembrando el pánico dentro de la tranquila ciudad de Cleveland. El protagonista de este programa, Jim Pearson, un agente del COI, está investigando ahora un posible complot nazi y muy pronto descubre que existe una oscura conexión entre su complejo caso y el del despiadado asesino en serie, pero... ¿qué puede haber detrás de todos estos macabros hechos?

Sullivan nos entregará el expediente del caso en el que nuestro antecesor, Pensky, se encontraba trabajando antes de que acabase en una residencia psiquiátrica. En nuestra oficina revisamos los cajones del escritorio, leemos las notas de la carpeta y recogemos la pistola que hay debajo y que encierra en la culata la llave de la puerta de la estantería, donde encontraremos más notas y una carta del Dr. Strauss. Al encender la luz vemos que hay que coger algo en la lámpara: una bolsa con runas y pergaminos.

Hay que mirarlo todo con detalle. En el sitio más insospechado puede estar la pista clave

A partir de aquí tendremos que visitar a Sullivan, al detective Merylo y a Finster. El escudo de su despacho muestra la palabra "Finsterlau". Tras hablar con él nos dirigimos al bar Mc Ginty para ver qué podemos averiguar sobre el mensajero. Allí nos encontramos al agente del FBI Winslow, que mencionará una lista negra que conseguiremos pidiéndosela a Sullivan. En nuestro despacho observaremos la lista para conseguir el teléfono de Strauss. Según la lista, su referencia es CLV 51-22-40. Vemos que las equivalencias en el teléfono son: C=2; L=5 y V=8. Si sumamos 1 al segundo número y restamos 1 al tercero se convierte en 267. Si restamos cada uno de los pares de cifras restantes tenemos 4, 0 y 4. El teléfono es 267-404. Pero antes de llamar vayamos al despacho de Merylo. Cuando volvamos, nos encontraremos con una nota de la hija de Strauss. La telefoneamos y vamos al museo.



Helen nos ayudará con el desciframiento de los pergaminos y nos permitirá ver la vidriera en la que su padre estaba trabajando y que nosotros recompondremos. Usando la lupa observamos un nombre en cada escudo que podemos relacionar con los del libro que Helen nos enseñará. Así sabremos que corresponden al Heraldo, Escriba, Sargento y Líder de la hermandad de Thule. En Mc Gynty hablamos con el capataz que nos dirá quién es el mensajero: Louis Fielding o Fischer como consta en las fichas de delincuentes del despacho de Merylo. De nuevo en el bar, nos acercamos al teléfono y vemos grabado el número de Fischer. Al llamar tendremos que decir un nombre, que será el correspondiente al del Heraldo: Louis Fischterwald. Nos mencionará el club "El Cuervo", de donde nos remitirán a la misión. En la misión engañaremos a Ernie pidiéndole que nos busque un paquete, momento que aprovecharemos para coger la foto que nos enseñó. Merylo nos informará sobre ella. En "El Cuervo" asustamos a Louis con la foto. Nos citará en un lugar más seguro en el que nos encontraremos un pistolero. Nos libraremos de él tomando el camino de la derecha y disparando primero a la espita de gas. Después sabremos que Louis no podrá contarnos nada más.

LA HERMANDAD DE THULE

De vuelta al despacho revisamos el periódico y nos dirigimos al desván de Louis. Observamos las pintadas en la pared y descubrimos unas runas grabadas en el suelo y una caja debajo de una de las tablas. La forma de abrirla es: girar la lámpara derecha, empujar la ventana lateral, bajar la chimenea, subir la puerta, girar la rueda hasta que aparezca una nueva parte, deslizar la parte que está debajo y a la izquierda de la puerta hacia la derecha, bajar la puerta, subir la chimenea, girar la lámpara derecha, girar la rueda hasta que reaparezca la ventana, abrir la puerta frontal y empujarla a la izquierda, deslizar el listón que está debajo y subir el cuadrado que tiene el símbolo.

Dentro hallaremos un anillo, una llave y unas cerillas del hotel que será nuestra próxima

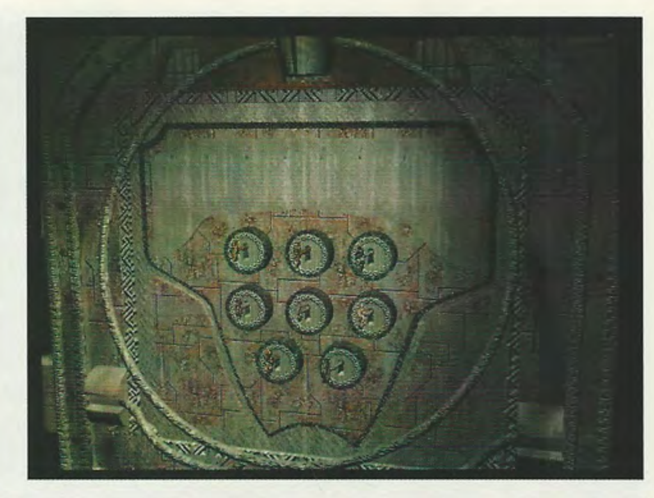












parada. Para obtener el número de la habitación de Mulhaven usamos el teléfono y el número de la caja de cerillas. El recepcionista creerá que Mulhaven ha regresado al hotel y mandará a un botones al que seguiremos hasta la habitación. Para entrar en ella usamos el carrito de la camarera y el cuchillo. Abrimos el armario con el anillo y cogemos la invitación para "El Cuervo" y las cartas. Del jarrón de la mesilla tomamos la llave de la habitación y la foto.

Es imprescindible resolver todos los puzzles para poder continuar con la investigación del caso

Visitamos ahora a Winslow y a Sullivan, quien nos refiere a un sitio llamado Flanagan donde encontraremos a Mulhaven. Necesitamos ahora los informes de Pensky, que están en poder de Winslow, en su caja fuerte. La combinación está escrita en una fotografía junto al mapamundi: 19 (derecha)-6 (izquierda)-33 (derecha). La caja está detrás del cuadro con el bodegón. Giramos tres veces para introducir el primer número, dos para el segundo y una para el tercero; así nos hacemos con el pase que nos permitirá ver a Pensky.

Éste nos pide encontrar tres objetos mágicos. La pluma de cuervo está en el libro de las cruzadas del despacho; el colmillo de lobo se encuentra en la cómoda del desván de Louis. Para abrirlo usamos la llave de la caja y nos fijamos en el grabado que está encima; luna blanca significa "tirar"; negra, "empujar"; los crecientes, girar a izquierda o derecha.

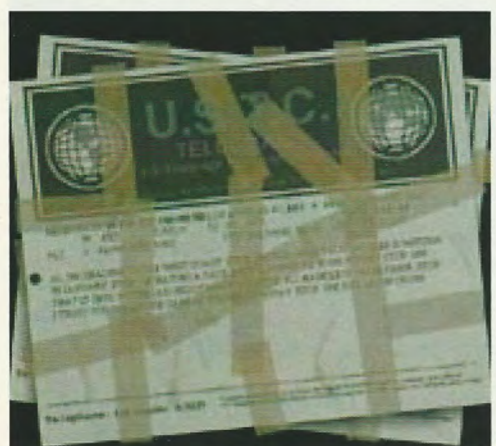
La secuencia es: empujar, izquierda, tirar, derecha, derecha, empujar, izquierda, tirar. Por último necesitamos un libro "La Sabiduría del Dragón". Para encontrarlo hemos de conseguir entrar a la fiesta de El Cuervo. La invitación ya ha sido firmada por Mulhaven, pero aún necesitamos el sello, que lo tiene el

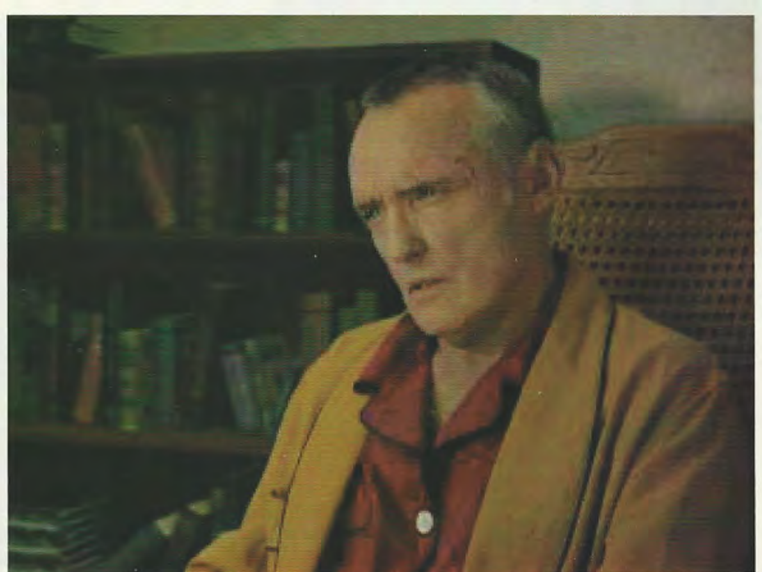


Dr. Strauss, por lo que visitamos a Helen. El sello tiene cinco anillos que hay que girar adecuadamente; si llamamos A al del extremo y E al que esta más cerca del sello, la secuencia es: D- derecha; A- derecha, E- derecha, A- derecha, B- derecha, A- derecha, C- derecha, E- izquierda, A- derecha, B- izquierda, C- izquierda, A- izquierda, D- izquierda. Ya podemos encaminarnos a la fiesta.

En el club nos dirigimos a la zona donde está la mesa giratoria y el carrito con los vasos, pero antes cogemos un plato que se encuentra sobre una de las mesas. Ponemos el plato en la mesa giratoria y sobre él la bandeja con los vasos. Al girar la mesa, se produce un pequeño lío que aprovechamos para entrar en la habitación privada. Encendemos la lampara y observamos la inscripción del centro de la mesa. Si nos fijamos en la traducción de los pergaminos vemos que la misma frase aparece con el número 22.

Tomando los símbolos rúnicos que componen la frase de dos en dos, caemos en la cuenta de que el primero corresponde al símbolo antiguo y el segundo al nuevo. Si observamos las tapas de la mesa vemos dos símbolos. El más claro corresponde







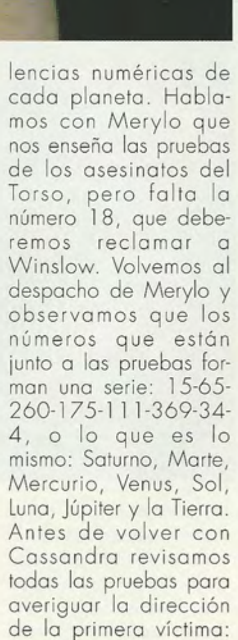


al símbolo antiguo, y el oscuro al nuevo. Abrimos las tapas siguiendo el orden del pergamino y asegurándonos que corresponde al par de runas exacto, para poder coger "La Sabiduría del Dragón".

EL ASESINO DEL TORSO

Visitemos ahora a Cassandra. Hablemos con ella y pidámosle que nos ponga en trance. En el sueño aparecemos ante una puerta con figuras grabadas. Si nos movemos por la puerta oiremos mensajes de voces diferentes que, en realidad son la clave para colocar correctamente los cilindros grabados y abrir la puerta. La secuencia exacta es la siguiente: en la parte izquierda, y siempre de abajo a arriba: pájaro, sol, escudo, llave, estrella, serpiente, llave, corona; y derecha: pez, corona, cometa, serpiente, pez, escudo, luna, pájaro. Después nos encontramos en el espacio y vemos varios planetas.

Salimos del trance y se lo contamos a Cassandra que nos muestra un libro sobre astrología donde aparecen los símbolos y las equiva-



lencias numéricas de cada planeta. Hablamos con Merylo que nos enseña las pruebas de los asesinatos del Torso, pero falta la número 18, que deberemos reclamar a Winslow. Volvemos al despacho de Merylo y observamos que los números que están junto a las pruebas forman una serie: 15-65-260-175-111-369-34-4, o lo que es lo mismo: Saturno, Marte, Mercurio, Venus, Sol, Luna, Júpiter y la Tierra. Antes de volver con Cassandra revisamos todas las pruebas para averiguar la dirección de la primera víctima: Angelo Sartini.
De nuevo en el centro Psíquico pedimos entrar en trance. Seguimos ahora la secuencia planetaria y llegamos a un planeta gris, donde nos encontramos junto a una pequeña piscina. Cada vez que arrojamos una de las piedras al agua vemos una escena. La más importante es la que muestra la tercera piedra. Sartini está en su habitación y esconde algo en la pared, junto a la cama. De nuevo en la realidad, vamos a casa de Sartini y encontramos el escondrijo secreto en el rodapiés de la habitación. Leemos el texto del ritual y la carta de Pensky. Tras ello, nos pasamos por el despacho de Sullivan y nos dirigimos de nuevo a "El Cuervo", donde necesitaremos abrir la puerta de la habitación secreta pulsando los diferentes paneles. La secuencia podemos obtenerla doblando la invitación que Merylo nos dio cuando estabamos revisando las pruebas. Si a cada uno de los paneles que pueden ser pulsados (empezando desde arriba y de izquierda a derecha) lo numeramos del 1 al 6, (tomando el rombo rojo como número seis) la secuencia es: 6, 2, 4, 3, 1, 5, 4, 5.

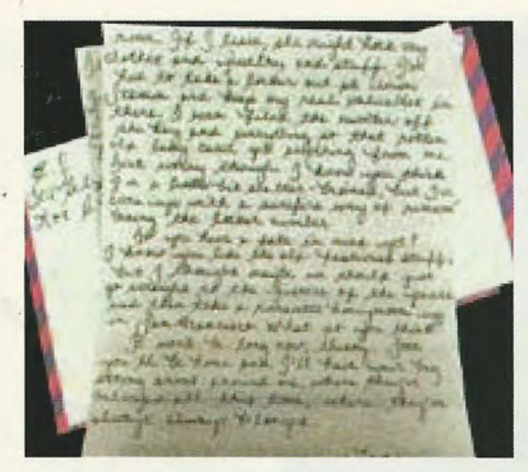
Si actuamos de forma lógica no tendremos muchos problemas para salir airosos de todas las situaciones

Una vez dentro, observamos el ropero y su extraña cerradura. Es el momento de trasladarnos al escenario de los crímenes: Kingsbury Run. El asesino del torso se hiere una mano y seguimos el rastro de sangre por las interminables alcantarillas. Mirando la brújula seguimos las siguientes direcciones: norte, este, este, este, este, norte, norte, norte, norte y norte. En este punto encontramos un nuevo problema. Tendremos que girar las llaves hasta que todos los manómetros señalen 30. No es nada difícil conseguirlo, así que éste lo dejamos a nuestros sagaces lectores. Ahora hemos de abrir una puerta cuya parte central es similar a la Cruz de Hierro de Von Hess, la cual tiene Winslow, por lo que habrá que pedírsela a él.

Winslow nos acompañará en esta ocasión a Kingsbury Run y tras abrir la puerta con el medallón nos encontraremos ante otro puzzle. En este caso tendremos que mover todas las barras hasta que la nueva puerta se abra. Si numeramos cada tirador del 1 al 8, comenzado por el de arriba a la izquierda y según el sentido de las agujas del reloj, el orden de pulsación es: 5, 4, 2, 3, 7, 5 y 2. Ahora nos encontramos en otra habitación con una puerta de piedra, pero vemos un hueco en la parte superior. Trepamos y descubrimos al asesino del Torso en la habitación de "El Cuervo" utilizando un candelabro para abrir la puerta del ropero. Acto seguido volvemos allí y observamos que el candelabro tiene cuatro partes móviles (del 1 al 4 desde el extremo hasta la base). Para ajustar la llave











movemos la parte 4 dos veces a la izquierda y la parte 2 dos veces a la derecha.

Hagamos que Cassandra nos ponga en trance de nuevo. Junto al estanque encontramos una nueva piedra, que nos muestra el laboratorio secreto del asesino. Volvemos al club y tiramos del libro que está a la derecha en el segundo estante. Ya en el laboratorio secreto nos encontramos con una sorpresa inesperada...

LA GUERRA

Nos hallamos en unas catacumbas donde ha aparecido una habitación secreta con una cerradura muy especial. La abrimos colocando las partes claras de los planetas hacia arriba y las oscuras hacia abajo. Hemos encontrado múltiples formas de conseguirlo, por lo que esto no supondrá mucha dificultad. Tras abrir esta puerta encontramos tres nuevos retos; el panel de las llaves puede solucionarse si numeramos cada una de las llaves y cerraduras del 1 al 8 (de izquierda a derecha) con esta combinación: 1-3, 2-6, 3-4, 4-1, 5-8, 6-5, 7-7-, 8-2. Para el panel de los interruptores hay que usar la secuencia 1, 4, 6, 7 (de izquierda a derecha) y pulsar varias veces el botón rojo hasta que la caja se abra. Sólo nos queda una última caja. Si numeramos cada uno de los vértices de los cuadrados siguiendo una línea y de izquierda a derecha la secuencia de apertura es: 5-6-3-2-1-4-7-8-9-6-5-5-4-5-5-2-3-6-9-8-7-4-1-2-5-5-2-1-4-7-8-5-5-6-3-2-1-4-7-8-9-6-5-5-2-1-4-5-5-2-5.

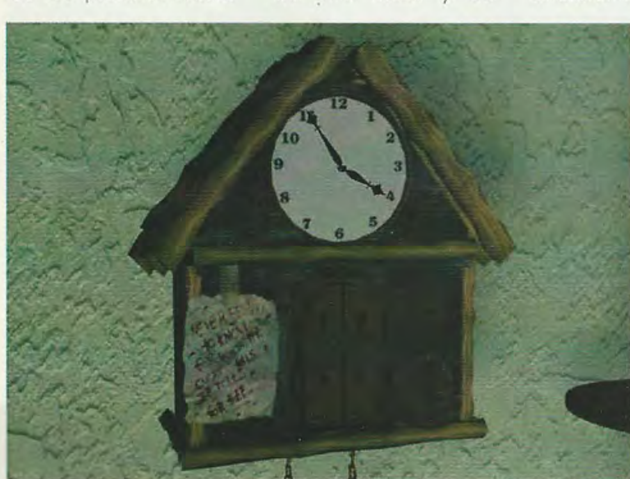
Por fin tenemos la Black Dahlia en nuestras manos pero la policía militar nos la requisará, por lo que tendremos que ir a la próxima reunión de la hermandad de Thule en Austria. Una vez allí, en la esquina de la habitación vemos un cubo y una cuerda, pero están demasiado altos. En la pared de enfrente hay una polea. Bajamos la palanca derecha y subimos la izquierda hasta que el cubo desciende. Ahora bajamos la palanca izquierda para después utilizar el cubo como ascensor. Nos encontraremos en un laberinto de túneles, pero no es difícil moverse por ellos. Nuestra misión es encontrar las tumbas de los miembros de la antigua hermandad; el Heraldo, el Sargento de Armas, el Escriba y el Líder. En el sarcófago de cada uno de los caballeros hay una secuencia de runas que anotaremos en nuestro cuaderno. Cuando entremos en la tumba del Líder habrá que tener cuidado por donde pisamos porque si no nuestra búsqueda de la Black Dahlia terminará prematuramente.

La mayoría de los puzzles pueden resolverse fácilmente sin ayuda. Es mejor intentar resolverlos

De nuevo numerando los escalones de izquierda a derecha, pisaremos consecutivamente 1, 3, 1, 2, 3, 1, 3. Luego bajaremos siguiendo la secuencia contraria. Más pistas: para abrir la cerradura del sarcófago del Heraldo necesitamos una llave especial que se encuentra en una caja de madera junto a un pequeño altar en una cripta. Para la secuencia de runas del sarcófago del Escriba tendremos que poner los trozos de piedra en la estatua y recomponerlo como un rompecabezas (no hay muchas posibles soluciones).

El puzzle que encontraremos en la tumba del Sargento de Armas tampoco es complicado, pudiendo resolverse de muchas maneras; consiste en poner todos los trozos dentro del marco. Cuando tengamos las secuencias de runas de los cuatro caballeros iremos a la cripta principal donde se encuentran cuatro pilares a los que llamaremos de izquierda a derecha: Escriba, Líder, sargento de Armas y Heraldo. Pondremos en cada una la secuencia exacta que hemos anotado en el cuaderno. Pero recordemos que la secuencia del Heraldo la anotamos con ayuda de un espejo... por fin entramos en una cripta con una estatua yacente, pero ¿qué hacer ahora?. Recordemos la bolsa de runas y recompongámosla con la ayuda del cuaderno.
Hay montones de frases y palabras anota-









pasajeros. Winslow está en el cuarto vagón, en el compartimento 7. Revisamos sus cosas, pero caemos drogados al tocar un papel que tiene una runa pintada.

Al despertarnos estaremos en Los Angeles con Alice. Desde el hotel llamaremos a la policía y nos citaremos con el detective Maxwell, pero necesitamos alguna evidencia para que nos crea. La conseguiremos en la consigna de la estación de trenes. Para obtener un recibo, miramos en la papelera que está junto al mostrador de la izquierda y cogemos la caja, la cual enviaremos por correo expreso. Todavía tenemos que visitar a Elizabeth Short así que vayamos a su casa. Nos enteramos de que ya no está allí, pero la casera nos deja revisar la habitación y encontramos una nota que hace pensar dónde podemos encontrar a Elizabeth: el hotel Biltmore. Pero antes volvamos a la consigna y entreguemos el recibo. En la lista veremos que el paquete de Winslow ha sido recogido por la empresa de transportes ABC y nos dirigimos hacia allí. Encontraremos varias pistas en sitios distintos: por una parte en el escritorio hay una lista con el nombre del transportista que llevó el paquete al cliente. Por otra, en la pared hay una nota en la que se dice que cada referencia de envío comienza con las iniciales del conductor seguido de la zona de reparto y de los núme-

das y en realidad las runas no son más que un alfabeto de 24 letras, así que sólo tendremos que deducir a qué letra corresponde cada runa y ponerlas en la secuencia correcta en el soporte. Hecho esto, las colocaremos entre las manos de la estatua y sus ojos comenzarán a relucir. Para poder salir de aquí iremos a uno de los laterales de la estatua donde hay un azulejo y unos binoculares. Pulsamos el azulejo hasta que se vea el lado oscuro y luego pulsamos una vez más. Vamos ahora al otro lado y pulsamos los otros dos azulejos de la misma forma. Si miramos por los binoculares vemos un punto que se corresponde con la imagen de un azulejo más pequeño que hay en la pared frente a la estatua. Si lo empujamos, una puerta secreta se abrirá dejándonos salir de allí. ¡Por fin sabremos quién es el asesino de torso!.

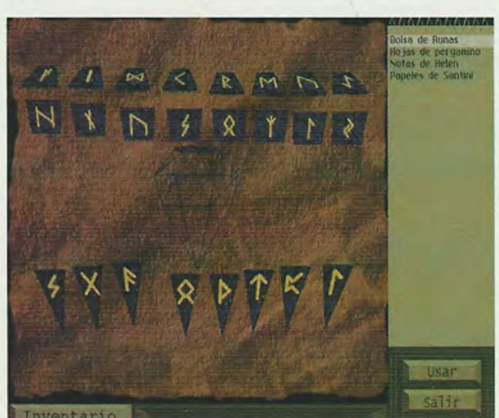
VUELTA A CASA

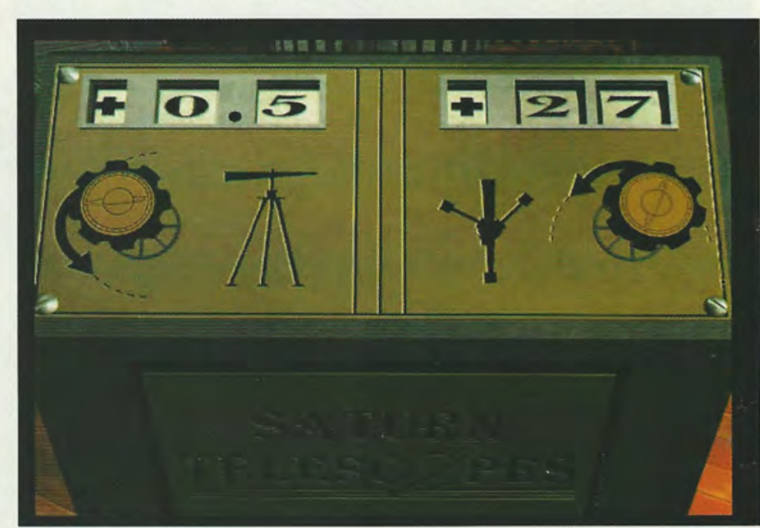
El piloto Matt Collins, quien compró la Black Dahlia en el mercado negro, ha muerto en circunstancias sospechosas. En su campamento un soldado nos cuenta que lo más probable es que se la enviase a su novia: Elizabeth Short. Buscamos en las cosas de Collins y encontramos una foto de la chica y algunas cartas. Es hora de volver a casa. Una vez en el tren observamos en el cenicero de la mesa del restaurante unas colillas que pertenecen a Winslow. Miramos la hoja de reservas en el fondo del coche-restaurante y vemos que hay alguien llamado Matt Collins; éste ha muerto, así que, sin duda, debe tratarse de Winslow. Preguntamos al revisor, cuya oficina está al final del tren pero no nos dice nada. Podemos hacer un pequeño truco.

La combinación de un entorno histórico con la fantasía nos obligará a emplearnos muy a fondo

Cojamos una cuerda que está hacia la mitad del vagón de equipaje. Tomemos ahora la maleta roja y pongámosla sobre otro de los paquetes, atándola al freno del tren. La maleta caerá deteniendo al tren y aprovecharemos la ausencia del revisor para ver la hoja de







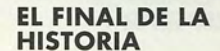




ros que representan la semana del año y el número de día del encargo. Con esto concluimos que la referencia del envío es SOIAKP52.

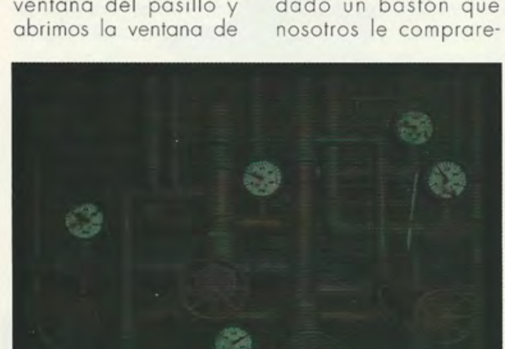
Ahora hemos de ir al Hotel Biltmore y hablar con Elizabeth, donde, tras sobornar al camarero, sabemos que está en la habitación 201. Llamamos a la puerta pero nadie contesta, así que salimos por la ventana del pasillo y abrimos la ventana de la habitación. No hay nadie, pero en el marco de la puerta está la llave de la consigna 37 de la estación de trenes, en la que encontraremos un recibo de un anticuario por una gema. Le visitaremos después de pasar por nuestra habitación del hotel, donde tendremos una "amable" conversación con Maxwell. El anticuario le ha vendido la joya a Winslow, pero a cambio le ha dado un bastón que nosotros le compraremos por 100 dólares. El bastón también tiene truco, que consiste en introducir la clave de runas del Líder de arriba abajo.

Dentro encontramos un mapa y de vuelta al hotel cogemos un pase para el estudio cinematográfico y una nota de Alice.



EL FINAL DE LA HISTORIA

En nuestra visita al estudio relacionamos al director Al King con Winslow y nos las apañamos para que nos inviten a su casa. En la papelera de la casa de King encontramos dos telegramas que recomponemos y que nos permiten saber cuál es el lugar favorito de Winslow: el pabellón de caza. Pero primero visitamos el cementerio mencionado también en los telegramas. Allí observamos la figura de Saturno en la pared. Sustituyendo los símbolos por números hallamos la cifra 27. En un jarrón de la esquina cogemos una nota de Winslow, en la que viene a decir que multipliquemos la cifra de la esquina, 165, (dentro de la figura de Saturno) por 100; es decir, 16500.



Cuando regresamos a casa de King, superponemos el mapa del bastón sobre el que está en la pared, tomando como referencia las flechas de dirección de la esquina, y nos encontramos el número 250 en el punto donde está dibujado el binocular. Buscamos en la tabla astronómica que se encuentra junto al telescopio el ángulo equivalente a una altura de 250 y una distancia de 16500 y obtenemos 0.5. Podemos ahora introducir ambas cifras, 27 y +0.5, en el tablero de mandos del telescopio. Miramos por él y los movemos hasta que las flechitas coinciden y vemos a... ¡Winslow!.



Vamos hacia el pabellón de caza, pero es una trampa, y descubrimos quién va a ser la novena víctima del asesino del torso: Alice. De repente se produce un incendio. Abrimos los armarios y las cajas sorpresa que hay en ellos. Al abrir el tercero cogemos la llave que está junto a la batería y escapamos. Volvemos ahora a nuestro hotel y luego a casa de King. En la cámara de cine vemos lo que ha ocurrido. No hay tiempo que perder. Hay un pasaje secreto que se abre cuando llevamos las manecillas del reloj de cuco a las 4:55 y el resto... os lo dejamos a vosotros puesto.✦

Larga vida a Starcraft

BROOD WARS

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Comandante, las nuevas fragatas de misiles Valkyrie ya están dispuestas en la línea que delimita el mar de la superficie helada del planeta. Nuestras unidades médicas han conseguido restablecer al grupo de marines más avanzado. Pero nadie está tranquilo en la base: tanto los protoss como los zergs han traído nuevos efectivos.





Sólo ha habido un respiro de descanso desde la destrucción de la Gran Mente de los Zergs. Los Protoss, la raza más afectada tras la guerra en *StarCraft*, han comenzado a unirse en torno al mítico Templario Oscuro; el Nuevo Imperio Terran, tras vencer a la confederación y unir las dispersas facciones humanas, ha iniciado la conquista de la galaxia; Kerrigan, la humana *infestada* con enormes poderes psíquicos, ha tomado el mando de los Zergs y se dispone a coronar sus más altas ambiciones. Y todos, todos, traen nuevas armas al campo de batalla.

De nuevo a los mandos de las preciosistas y ambivalentes unidades de *Starcraft* en una ampliación de lujo. Otra vez tendremos el privilegio de sumergirnos en un argumento bien desarrollado (traiciones, descubrimientos, alianzas imposibles, suspense...) que enlaza muy bien unas misiones variadas y llenas de ingredientes. Tal vez estemos ante la ampliación del mejor juego en tiempo real de todos los tiempos.





TODO LO QUE PODÍAMOS ESPERAR

¿Nuevos mapas? Sí. Desiertos áridos, estepas heladas y los misteriosos mundos del Templario Oscuro. ¿Nuevas escenas cinemática? Claro. Y, como habéis podido juzgar por el vídeo de introducción, de acabado tan excelente como las del juego original. ¿Nuevas campañas? Desde luego. En total 24 escenarios divididos en una campaña para cada raza. ¿Nuevos mapas multijugador? Nada menos que 100 creados por la propia Blizzard. ¿Nuevas unidades? Sí, ¿sí?, ¡Sí!. Seis unidades que nos vamos a permitir describir detalladamente.

Los zergs han desarrollado el *Devourer*, una unidad de aire pesada que tiene la propiedad de soltar un veneno corrosivo; y el *Lurker*, una enorme bestia que puede ocultarse bajo tierra y atacar con sus tentáculos, y que será utilizada como cobertura durante la batalla.

Los Protoss tienen una nueva entidad psiónica, el *Dark Archon*, capaz de controlar mentalmente a las unidades enemigas; y el *Corsair*, un caza de apoyo, de asalto aéreo, eqipado con bengalas de neutrones y un generador de redes disruptoras. Los Terrans han llegado a la conclusión de que es más rentable curar a los marines que volver a entrenar a unos nuevos, a tal efecto han incorporado en sus filas a unidades médicas; tampoco quieren quedarse atrás en el apoyo aéreo y han construido el Valkyrie Bomber, una fragata lanzadora de misiles.

Falta comprobar si todas estas nuevas unidades no van a afectar el equilibrio en las batallas que hace de *Starcraft* el juego que es. También nos queda desear que en la próxima ampliación incluyan algo aún más significativo, como una nueva raza (ojalá a la gente de Blizzard les lleguen suficientes súplicas vía E-mail). De momento, nos conformamos. Al fin y al cabo, *Brood Wars* lleva consigo material para reinventar todo el universo de uno de los mejores títulos de estrategia de todos los tiempos.

Se espera un resurgir del programa, nosotros tomamos nota y por ello vamos a incluir, a partir de este número, una sección con niveles para juegos en la que *StarCraft* tendrá un papel muy importante.✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MINIMOS	P100, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB
ACELERADORAS	No
MULTIPLAYER	Sí

VEREDICTO DE LA AMPLIACIÓN	
LONGEVIDAD AÑADIDA	90%
NOVEDADES GRÁFICAS	90%
NUEVOS NIVELES	95%
JUGABILIDAD	89%
TOTAL	92%

MÁS MUNDOS, MÁS GUERRA

Battle Zone un clásico moderno

BATTLE GROUNDS

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Nuevos escenarios para un clásico de la estrategia que ha sabido imprimir al género un toque arcade que le otorga un valor inigualable. Los fanáticos del programa original, Battle Zone, no podrán perderse una actualización de lujo.









Hace ya algún tiempo que todos podemos disfrutar de un nuevo concepto en la estrategia gracias al juego de UBI *Battle Zone*.
La excelencia necesita también renovarse y la longevidad de un juego es hoy en día uno de los factores que más buscan los consumidores, de ahí que fuera inevitable una ampliación del programa.

Para quienes aún no lo conozcan, recordaremos que *BattleZone* combina la acción con la disposición táctica de nuestras unidades, simultáneamente. Hay una perspectiva global de la batalla y la posibilidad de meternos y controlar las unidades que comandamos para ver muy de cerca la refriega a la que hemos enviado a nuestro ejército. La sensación de control es absoluta y, según avancemos en el juego y manejemos mejor la interfaz, la sensación de poder estar en cualquier parte del juego y configurar el desarrollo de una partida a nuestro gusto (más estrategia o más acción) consiguen disparar el nivel de jugabilidad.

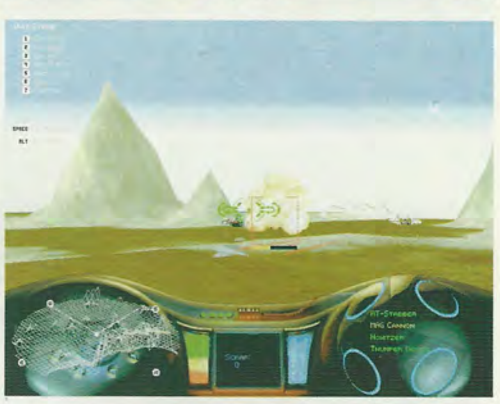
Battle Grounds es una ampliación que no pretende salirse de la línea del original. No añade pues mejoras, sino más de lo mismo. Con esto nos conformamos, máxime cuando vienen de una manera tan bien dispuesta. Un paquete, como éste, que contenga más de 90 nuevos mapas (deathmachs incluidos), necesita un modo para que el usuario pueda llegar al que más le guste sin perderse por el camino. A este efecto *Battle Ground* incluye una pantalla que nos permite seleccionarlos y en las que aparecen características de los mismos: autor, dirección electrónica del autor, comentario…

En esta caja también vienen armas adicionales (¡Bieeen!) y, creemos que aún más importante, un editor de misiones. Queda, por lo tanto, garantizada la longevidad del producto.

LO QUE NO TRAE

Siempre que nos encontramos con una nueva ampliación, echamos en falta las secuencias cinemáticas que adornaban el original. Pues bien, con *Battle Ground* seguiremos echándolas en falta. Tampoco parece que vayamos a encontrarnos con la sorpresa de manejar una nueva unidad, aunque este defectillo queda compensado por la inclusión, como decíamos antes, de nuevas armas.

Y nada queda por decir, acaso subrayar que para jugar con *Battle Grounds* necesitarás la versión 1.04 de *Battlezone*, así que ya estáis buscando por ahí (esto es, Internet) un patch para actualizar este muy recomendable juego que, gracias a la ampliación, acaba de convertirse en infinito.✦







CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MINIMOS	P100, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB
ACELERADORAS	NO
MULTIPLAYER	SI

VEREDICTO DE LA AMPLIACIÓN	
LONGEVIDAD AÑADIDA	90%
NOVEDADES GRÁFICAS	90%
NUEVOS NIVELES	95%
JUGABILIDAD	89%
TOTAL	92%

UNA LUCHA SIN TREGUA

Una vuelta a los orígenes

CLASICOS A PRECIO REDUCIDO

Cada mes, el mercado se ve literalmente invadido por un buen número de títulos del pasado que aparecen ahora a bajo precio. Por ello, dentro de esta sección comentaremos los más interesantes de todos ellos. Así, si no quieres olvidarte de productos más o menos antiguos, ahora más accesibles pero siempre excelentes, asómate a estas páginas.

Diversión a bajo precio, temor de lujo

RESIDENT EVIL

PROGRAMADOR	Capcom
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
GÉNERO	ACCIÓN 3D

En su día, este juego provocó una enorme expectación. ¿Habían conseguido trasladar al PC toda la calidad que tenía el programa en PlayStation? Hubo más de uno que se quedó un tanto decepcionado con el resultado final en un ordenador.



En la residencia de demonios.

Sin embargo, el programa en su versión PC repitió el éxito que tuvo en la consola. Razones no le faltaban: acción a raudales hilvanada en un argumento cargado de suspense, atmósfera terrorífica, personajes y enemigos asquerosos. Por no hablar de las secuencias cinemáticas que aparecen.

El juego había conseguido su principal objetivo: asustar. Porque en *Resident Evil* nunca se sabe qué va uno a encontrarse detrás de una puerta. La única pega que merece la pena ser resaltada es la calidad de los gráficos. Los personajes y enemigos están modelados en 3D y muy bien texturizados; sin embargo, los escenarios dejan mucho que desear.



El juego llevr al PC parte del encanto que tenía en consola. Y es que un programa que combina tan bien el misterio con la acción merece la pena.✦

Clásicas aventuras para niños

DISNEY'S CLASSICS

PROGRAMADOR	Disney
DISTRIBUIDOR	INFOGRAMES
GÉNERO	PLATAFORMAS

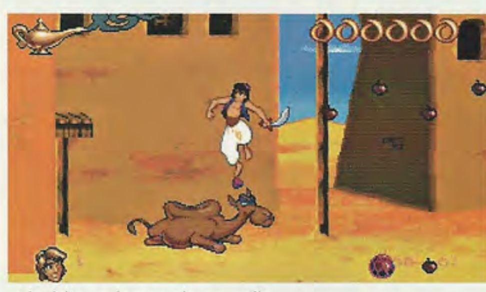
Este *pack* contiene tres buenos juegos. Sencillos pero eficaces. Por supuesto, los tres se corresponden con tres películas Disney: *El Rey León*, *Aladdín* y el *Libro de la Selva*. Los argumentos los conocemos de sobra (¿quién no ha oído hablar de estas películas, quién no las ha visto?) y el planteamiento de cada juego también. Y lo cierto es que no hay muchas diferencias entre cada uno, por lo que una posible pega de este *pack* es la falta de diversidad entre los programas que contiene.



Todos siguen el esquema que a su vez se corresponde, punto por punto, con el desarrollo de los juegos de plataformas. Esto es, un escenario que se desplaza suavemente, bien hacia los lados, bien arriba y abajo, según vayamos avanzando saltando de un sitio a otro.

Es el género de juegos que encaja con las películas Disney, tan movidas y saltonas. También habrá que recoger cosas, sobre todo en forma de "bonus", y acabar con algún enemigo. Es una diversión fácil cuya jugabilidad se viene probando desde el famoso *Mario Bross*. Además, es uno de los géneros predilectos de los pequeños de la casa, razón de más para que hayan sido explotados precisamente por Disney.

En este paquete hay diversión para rato, pero no porque en él haya tres juegos, sino por el excelente acabado de cada uno de ellos: buena música, gráficos y jugabilidad Recomendable para "peques".✦



Aladdín, a lomos de camello.



Mowgli, haciendo el mono.

Programador	▶	**Sierra**
Distribuidor	▶	**Coktel**
Género	▶	**Varios**

Un juego para cada gusto

MUCHO DE SIERRA VOL.1

Estas Navidades Sierra quiere dar el golpe y, a parte de sus títulos estelares, ha reunido en un *pack* de juegos viejas glorias. La finalidad es poner tantos títulos como géneros hay en el mundo lúdico para conseguir un producto que abarque a todos los usuarios.

Y lo han conseguido. Este *pack* contiene un total de siete juegos de muy diversas características. En principio, los que más llaman la atención son *Outpost 2*, *Lighthouse* y *Nascar Racing 2*. La edad de cada uno de ellos es de, aproximadamente, un año o dos. La calidad de cada uno de ellos está, por lo tanto, a la altura tecnológica de aquella época en la que todavía faltaba un poco para que se generalizase el uso de aceleradoras por hardware. Los títulos son:

- *3D Ultra Pinball*: original pinball (¿a qué no lo habíais adivinado por el título?) con gráficos en 3D y 20 tableros.
- *Lighthouse*: videoaventura extraña (el mejor modo de definirla) con paisajes surrealistas e innumerables *puzzles* que demandan tanta lógica como imaginación.
- *Outpost 2*: se trata de construir colonias en el espacio. Para ello dispondremos de más de 100 vehículos y edificaciones diferentes. Siguiendo el patrón de los clásicos, la investigación, la exploración y las batallas en tiempo real están a la orden del día.
- *Golf*: lo que más destaca de este simulador es la técnica del Swing interactiva con el ratón, de modo que podemos calcular la potencia del golpe mediante el toque o tacto que apliquemos a nuestro periférico.
- *Nascar Racing 2*: 16 circuitos y dos carreras nocturnas, además de una extensa documentación de los pilotos que participan en este evento. Incluye la posibilidad de diseñar (incluso pintar y adornar) nuestro propio coche.
- *Print Artist 4*: para completar la variedad del pack, se ha incluido un programa dirigido a los más creativos de la casa (sentimos la frase hecha, pero dado que nos encontramos ante un producto "familiar" no hemos encontrado otra más idónea). No es un programa de última generación pero vale para ir aprendiendo.



Ocho grandes clásicos de sierra.

Del juego de regalo, *Caesar*, lo cierto es que es mejor ni hablar. Es, en efecto, un clásico, pero demasiado antiguo. (Si buscáis un juego de desarrollo similar, id directamente a por *Cesar III* y dejaos de recopilaciones).
Se trata de un buen *pack*. Aunque ninguno de estos juegos alcanzó las máximas puntuaciones en su género, todos tienen sobrada calidad, de modo que es un producto recomendable.✦

Programador	▶	**Sierra**
Distribuidor	▶	**Coktel**
Género	▶	**Deportes**

¡Dame una "s" dame una "i"! ¡Sí!

SIERRA SPORTS COLLECTION



Un producto muy americano.

Sencillamente, una recopilación para los amantes del deporte americano. El *pack, en efecto* huele a barras y estrellas por todos lados, y esto también tiene su público. Si te va el ambiente de animadoras, perritos calientes y deporte, éste puede ser tu producto.

Poco hay que comentar sobre esta recopilación. Los programas tienen calidad (como mandan los cánones de Sierra) y, dentro del género deportivo, existe cierta variedad entre ellos.
Foootball Pro'98: fútbol americano en tres dimensiones que te permite convertirte en jugador, entrenador o presidente de los clubes de la NFC.

Cuatro juegos para americanos de tomo y lomo

Baseball Pro'98: presume de una gran inteligencia artificial (y no vamos a negárselo) y de contemplar todas las reglas del juego, así como de tener una opción arcade para aquellos que prefieran las partidas rápidas.

- *Golf*: el mismo juego que se incluye en el anterior *pack*. Insistimos en la novedad de poder controlar el tacto del palo de golf a través del ratón.
- *Fly Fishing*: después de tanta carrera, nada mejor que relajarnos a las orillas de uno de los cinco ríos que el programa contempla.

La calidad no la ponemos en duda en ningún momento. El tema,sin embargo, insistimos, sólo es recomendable para aquellos que gusten del *american way of life*.✦

PROGRAMADOR	Sierra
DISTRIBUIDOR	COKTEL
GÉNERO	CARRERAS

Tres juegos sobre cuatro ruedas

PACK RACING POWER

De nuevo os ofrecemos otra recopilación temática. De nuevo la compañía Sierra. De nuevo claro está buena calidad y un crítico que no sabe qué comentar al respecto que no se haya dicho ya. Como este *pack* sigue muy en la línea de los anteriores, vamos a dedicar unas breves líneas para cada juego.

- *Nascar Racing 2*: el mismo programa comentado en el primer *pack*. Destaca su excelente base de datos y la posibilidad de diseñar nuestro propio auto. Además, el juego dispone de muchas opciones (elegir circuitos, contrincantes, modo simulación o arcade, etc.) así como el añadido en emoción que resulta de poder jugar "sucio" durante la carrera (estampar al adversario contra la cuneta y cosas por el estilo).

Los amantes de la velocidad no podrán resistir esta tentación

- *Gripped Off Road Championship*: conducción de prototipos a través de insólitos y variados parajes. Incluye un editor de circuitos para que nunca nos cansemos de retozar por ahí al mando de semejantes coches.
- *IndyCar II*: modalidad de carreras Indy (¿No? No nos habíamos fijado) que dispone de más de 15 circuitos, así como de una inteligencia artificial para los oponentes que cumple con los requisitos que demanda un juego de carreras para ser adictivo.

A raíz de los últimos lanzamientos dentro de este género, los gráficos, aunque son bastante buenos, pueden parecer un poco pasados. Lo mismo ocurre con los anteriores programas del paquete, pero a cambio no demandan un gran equipo para ser jugados y tienen, como mayor baza, el bajo precio.✦



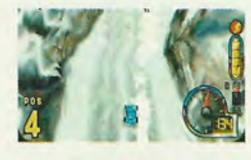
Disfruta de una velocidad de vértigo.

PROGRAMADOR	UDS
DISTRIBUIDOR	Virgin
GÉNERO	CARRERAS

La gran carrera de los autos pequeños

IGNITION

Virgin continúa su larga serie White Label, en la que nos muestra a precio reducido algunos de sus más importantes éxitos del pasado. Además, claro está, de otros programas que no han tenido excesiva resonancia pero sí poseían una calidad suficiente para llamar la atención, cuanto menos. Éste es el caso de *Ignition*, un programa de carreras violentas pero simpáticas, es decir, sin *gore*.



Un arcade con mucho nervio y una perspectiva muy lograda

Tu cometido es ganar la carrera, obviamente, pero tienes la posibilidad de eliminar a tus contrincantes con bombas y otros objetos arrojadizos. Las energías y las municiones necesarias para realizarlo las recoges a lo largo de los circuitos, muy en el estilo de clásicos como *Mario Bros* o *Death Rally*. Virgin insiste todavía hoy en productos de este tipo, como es el caso de su nuevo Excesive Speed.



Un punto de vista cenital.

Se trata de un programa que posee, sobre todo, una jugabilidad extrema. No se puede esperar de él que realice alardes gráficos. Tampoco se puede decir que se trate de un simulador de carreras, pues la simulación es nula. De hecho, siempre se corren las carreras desde un punto de vista casi cenital, único para más Inri, que nada tiene que ver con la conducción de un vehículo.

Los amantes del género, que no pidan más que un buen rato de velocidad y acción adictiva, se encuentran ante un título que no tiene desperdicio. Sin embargo, es posible que al cabo de un rato llegue a cansar a aquellos usuarios que esperen algo más de un programa de carreras de coches.✦







La violencia del arcade.

TRUCOS

EL QUINTO ELEMENTO

Teclea los siguientes códigos en el menú principal y luego comienza un nuevo juego.

- **RALPH:** Seleccionár Nivel.
- **DAVID:** Ilimitado.
- **THIERRY:** Fases de los enemigos.
- **JEROME:** Escudo.
- **OLIVIER:** Todas las armas.
- **FANETTE:** Todos los objetos.
- **BENOIT:** Todas las películas.
- **JOEL:** Selecciona todos los trucos.





RAINBOW 6

Para activar los trucos pulsa (") en el juego y escribe:

- **TEAMGOD:** Modo Dios Equipos.
- **AVATARGOD:** Modo Dios.
- **CLODHOPPER:** Agranda los pies y las manos.
- **MEGANOGGIN:** Cabeza Muy Grande.
- **BIGNOGGIN:** Cabeza Grande.
- **5FINGERDISCOUNT:** Rellena munición.
- **NOBRAINER:** Quita la IA.
- **TURNPUNCHKICK:** Cambia a los jugadores de 3D a 2D.
- **1-900:** Respiración pesada.

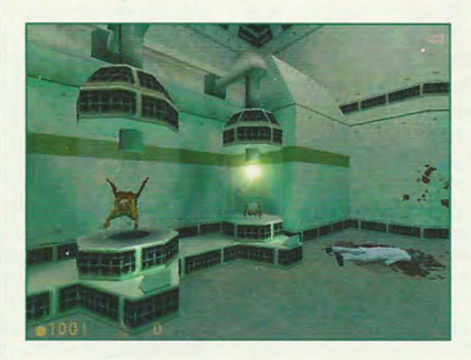




HALF-LIFE

Comienza el juego usando *hl.exe -console*. Podrás hacerlo modificando las propiedades del atajo directo de Half Life y añadiendo *-console* al final del *destino*.

- **El comando /*GIVE*** funciona si empiezas el juego con el parámetro *-dev* o *–console* siguiendo el procedimiento anterior. Los trucos para el modo Dios y para cambiar de nivel funcionan sólo con el parámetro *-console*. Una vez dentro del juego, podrás acceder a la consola mediante la tecla que se encuentra a la izquierda en el teclado numérico normal. Quizá necesites posible escribir "sv_cheats 1" para poder activar los siguientes trucos.



- **/GOD:** Modo Dios
- **/NOCLIP:** Atraviesa las paredes o vuela
- **/MAP xxxx:** Vas al nivel xxxx, siendo xxx uno de los siguientes niveles (para un solo jugador): c0a0; c0a0a; c0a0b; c0a0c; c0a0d; c0a0e; c1a0; c1a0a; c1a0b; c1a0c; c1a0d; c1a0e; c1a1; c1a1a; c1a1b; c1a1c; c1a1d; c1a1f; c1a2; c1a2a; c1a2b; c1a2c; c1a2d; c1a3; c1a3a; c1a3b; c1a3c; c1a3d; c1a4; c1a4b; c1a4d; c1a4e; c1a4f; c1a4g; c1a4i; c1a4j; c1a4k; c2a1; c2a1a; c2a1b; c2a2; c2a2a; c2a2b1; c2a2b2; c2a2c; c2a2d; c2a2e; c2a2f; c2a2g; c2a2h; c2a3; c2a3a; c2a3b; c2a3c; c2a3d; c2a3e; c2a4; c2a4a; c2a4b; c2a4c; c2a4d; c2a4e; c2a4f; c2a4g; c2a5; c2a5a; c2a5b; c2a5c; c2a5d; c2a5e; c2a5f; c2a5g; c2a5w; c2a5x; c3a1c3a1a; c3a1b; c3a2; c3a2a; c3a2b; c3a2c; c3a2d; c3a2e; c3a2f; c4a1; c4a1a; c4a1b; c4a1c; c4a1d; c4a1e; c4a1f; c4a2; c4a2a; c4a2b; c4a3; c5a1



CARMAGEDDON 2: CARPOCALYPSE

Este programa, que tanta polémica ha levantado en los últimos meses, también tiene algún que otro truquito que agradecerán los aficionados a las más violentas carreras. En la demo que ofrecimos el mes pasado, será posible jugar con todos los coches incluidos con un sencillo truco. Basta con meterse en el directorio DATA y abrir el fichero GENERAL.TXT. Busca la línea en la que aparece EAGLE3.TXT y sustituye el nombre eagle3 por cualquiera de los que aparecen en el directorio CARS (subdirectorio, también, de DATA). Lo único que no se acoge a este socorrido truco es el camión Volvo.





ZONA ARCADE 3D

AUTOR: LUIS A. CONTRERAS

Miscelánea de géneros

UNIVERSOS 3D

Lanzamientos definitivos, demos, actualizaciones, patches... son muchas novedades referentes a las 3D a las que hemos tenido acceso desde la publicación del último número de Game Over. Especialmente para vosotros hemos seleccionado el material más interesante.

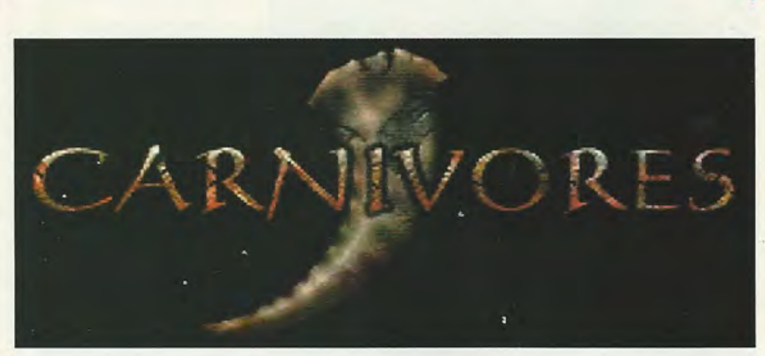
Muchas, muchas cosas nuevas se cuecen por los mundos casi infinitos de los juegos en 3D, esos que a muchos de nuestros lectores les gustan más que cualquier otro. Y como en Game Over deseamos estar siempre a la última, vamos a comenzar repasando lo más destacado de las novedades aparecidas durante el último mes.

En lo referente a nuevos lanzamientos de versiones definitivas no hay mucho que contar que no sepamos. Quizá lo más destacable sea la nueva creación de Charybdis Enterprises y que se encarga de comercializar Electronic Arts. Se trata de un nuevo simulador aéreo: *Fighter Pilot*. Como su nombre indica, habremos de ponernos a los mandos de una gran variedad de aviones de combate de última generación para, cómo no, hacer saber al enemigo que aquí estamos nosotros. Es un juego bastante completo, con excelentes gráficos, varios niveles de dificultad y con una opción multijugador que suponemos que dará bastante de sí. Por supuesto soporta las aceleradoras 3D más conocidas.

Y como parece que de simuladores aéreos va la cosa, aquí tenemos otro más: *Joint Strike Fighter*, esta vez desarrollado por Innerloop y que distribuye Eidos Interactive. Al igual que en *Fighter Pilot* (desde luego los títulos no son muy originales) tendremos que pilotar aviones de combate, pero la novedad es que no serán aviones convencionales sino que podremos elegir entre dos prototipos super secretos que guarda celosamente el pentágono.

A este paso sentiremos vértigo con los simuladores de vuelo

Sus creadores presumen de que es el programa con más terreno modelado jamás creado para un simulador: más de 18 millones de kilómetros cuadrados (habrá que tener cuidado para no perderse) y de incorporar las últimas tecnologías en armamento militar. Un detalle para estar atentos es que el juego está confeccionado a base de gráficos 3D en color de 16 bits y sin pixelación, lo que se traduce en un mayor realismo. A ver que tal acogida tiene este *Joint Strike Fighter*. Pero no acaba todo aquí porque, atención fans de los simuladores de combate, esta vez estáis de suerte. Y es que tenemos otro simulador, pero esta vez de helicópteros: *Team Apache*, creado por Simis y comercializado por Mindscape. Poco podemos decir de él, salvo que se trata de un buen simulador de helicópteros que cumple con lo esperado. Acción, misiones emocionantes y buenos gráficos.





Los mejores simuladores se desarrollan en perfectos ambientes 3D.

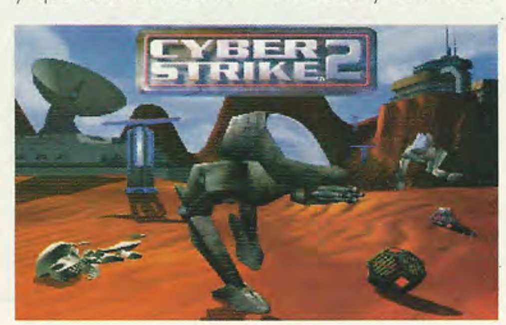
DEMOS

Después de repasar los lanzamientos definitivos pasamos a comentar las mejores demos que han caído en nuestras manos durante los últimos días. Afortunadamente en este campo hay más variedad de temas, así que podemos esperar buenos programas para un futuro muy próximo. La primera que destacamos es la de Requiem: *avenging angel*, desarrollado por Cyclone Studios y que será distribuido por The 3DO Company. Requiem es un nuevo arcade de disparo 3D en primera persona en la que tendremos que encarnar la figura de un Angel, Malachi, cuya misión es bajar a la tierra para librar a la humanidad de las fuerzas infernales que, como ya sabemos, de vez en cuando sacan los pies del tiesto y comienzan











Las 3D han llegado a alcanzar una mayor perfección en los arcades.







a dar la lata a los pobres mortales. Su lanzamiento definitivo está previsto para el comienzo de 1999, pero mientras tanto podemos conformarnos con la demo que puede ser descargada en varias páginas de Internet. Por supuesto que no le faltan buenos gráficos. El guión, como buen clónico de Quake, es lo de menos mientras no falten montruitos a los que aniquilar.

Otra demo que, en nuestra opinión, promete algo distinto, es la de *Carnivores*. La verdad es que la historia que presenta es bastante estimulante. Una nave de exploración detecta un nuevo planeta, algo más pequeño que la Tierra pero 50 millones de años más jóven. Exámenes posteriores descubren que además está poblado por dinosaurios, igualitos que los que habitaban nuestro planeta hace 65 millones de años. Así que tras la creación de un centro de investigación, los científicos descubren la forma de controlar el crecimiento de la población de reptiles, dándonos la oportunidad de llegar a convertirnos en expertos cazadores de tan simpáticos animalitos... y nos presentan a Carnivores no como un simple juego de destrucción sino como un juego de supervivencia. En fin, a nuestro juicio, la supervivencia es bastante más sencilla cuando se dispone de todo tipo de armas... de todas formas sólo por lo bien conseguido de los gráficos de los dinosaurios y los escenarios 3D merece la pena disfrutar de este juego.

Las tarjetas aceleradoras son ya un gasto inevitable para sumergirnos en las tres dimensiones



Y cómo no íbamos a mencionar uno de los lanzamientos estrella (versión demo, claro); nada menos que *Populous: The Beginning*. Se ve que los chicos de Bullfrog ya no han podido resignarse más a ver que juegos como *Warcraft* y otros iban dejando en el olvido a su famosa serie, y por ello esta vez se han propuesto ofrecer un placer de dioses con su nueva continuación de la serie *Populous*. Realmente no ha variado mucho el asunto con respecto a las anteriores entregas. Como la mayoría de nuestros lectores sabrán, Populous es un juego de estrategia en el que nosotros jugamos el papel de dioses del mundo antiguo, favoreciendo a nuestros adoradores y perjudicando al bando contrario. Pues bien, esta nueva entrega tan sólo aporta como novedad el uso de los gráficos 3D.

En nuestro país se espera su lanzamiento de forma inminente, de manos de Electronic Arts. Y continuamos con *Cyberstrike 2*. De vez en cuando también es divertido tomar parte en las batallas futuristas manejando a unos cuantos super robots. Pues por si nos aburríamos jugando solos, ya tenemos a nuestra disposición la demo multijugador de este entretenido juego de Simutronics, repleto de acción por todas partes. En otra temática distinta se encuadra la nueva obra de Accolade, especilista en simuladores deportivos. En esta ocasión nos presenta *Test drive 5*, un simulador de carreras automovilísticas. Por supuesto que se trata de la continuación de su serie *Test drive*, y aporta algunas mejoras con respecto a sus predecesoras como la posibilidad de elegir entre 14 nuevos modelos de automóviles, mayor detalle de las carreteras y de los escenarios 3D, y una buena simulación de conducción nocturna. En cualquier caso tampoco nada nuevo bajo el sol.

PATCHES Y MISIONES

Y para finalizar acabamos comentando la aparición de diferentes *patches* que las compañías ponen a nuestra disposición para la resolución de esos "bugs" tan molestos que de vez en cuando aparecen en las demos o en las versiones definitivas y que casi siempre están relacionados con incompatibilidades de tarjetas gráficas o de sonido, o con interrupciones prematuras del juego. Entre los más importantes encontramos los correspondientes a *Sin*, *Starcraft*, *Warbirds 2.0* y *Ultimate Race Pro*. En cuanto a las nuevas misiones, tenemos unos escenarios europeos para *Warbirds 2.0*, nuevas unidades de combate para *Total Annihilation*, una nueva colección de sonidos para *Microsoft Combat Flight Suimulator* y, por supuesto, el último episodio de *Wing Commander: Prophecy*. Por nuestra parte esto es todo, que los disfrutéis mientras nosotros continuamos seleccionando lo mejor de las 3D para nuestros lectores, que también sois los mejores.✦





AUTOR: IGNACIO PULIDO

La daga de los hechizos

TIEMPO DE ROL

Esta vez vienen que rompen. Preparaos para encarnaros en algún, perdón, en algunos héroes rodeados de criaturas mágicas en mundos fabulosos. Afilad la espada, tanto como la percepción o la lengua. Con la nueva tecnología, los RPG van muy en serio.

De un tiempo a esta parte parecía que los juegos de Rol tenían poco que aportar al mundo del software y que estaban en franca recesión. Quizá ocurrió esto porque el mundo lúdico se lo habían repartido los juegos de acción, estrategia y las videoaventuras. El Rol consistía básicamente, de cara a los ordenadores, en una sabia combinación de aquéllos; así que, a medida que los anteriores géneros comenzaron a perfeccionarse, a incluir sustanciosas mejoras tecnológicas y hacerse más especializados, la presunta combinación dejó de ser efectiva debido a los altos requerimientos que exigiría a un ordenador una mezcla a la altura del nuevo nivel tecnológico.







Además, todos los juegos empezaron a "robar" cualidades antes propias de los RPG (*Warcraft II* o la personalización de personajes en *Heretic II* y en *Jedi Knight*) atrayéndose su público. También habría que mencionar la fusión de géneros que dejó muy limitado el catálogo de los RPG clásicos. Así, *Diablo* o *Dungeon Keeper* tenían mucho de Rol pero no los podríamos clasificar como "puros" del género. Creemos que las verdaderas novedades vinieron con *Ultima OnLine*, la cantidad de jugadores que podían competir en la misma partida marcó un antes y después dentro de este género. Además, hubo títulos que consiguieron sostener a un público que siempre ha sido fiel al mismo.

Puede que alguien piense: "¿Pero qué me están contando? ¿Cuándo ha habido crisis en los RPG?" Tal vez tenga razón y no se pueda hablar de malos tiempos pero, en cualquier caso, sí es preciso utilizar ahora la palabra "resurgimiento". Las siguientes líneas y fotos son un adelanto cruel para poner a más de uno la miel en los labios.





WIZARDRY VIII

Octavo capítulo de esta excelente saga que aporta, como era de esperar, más y con mejor calidad al desarrollo habitual de la serie: 11 razas y 15 clases de personajes para configurar a tus héroes, un nuevo sistema de personalidad que determinará incluso el habla de los mismos (controlarás a un grupo de seis), más de 100 tipos de monstruos, cerca de 90 hechizos animados, múltiples principios y finales de aventuras, la capacidad de importar a tu personaje desde los anteriores títulos de la saga y un nuevo sistema de combate basado en fases (como si fuera por turnos, pero teniendo en cuenta la iniciativa y velocidad de los contendientes). Además, es compatible con la nueva generación de tarjetas aceleradoras para hacer realista un vasto mundo en tres dimensiones.









ULTIMA ASCENSION

La serie de Rol más clásica viene dispuesta a romper el mercado con una interfaz aún más simple, nuevas reglas RPG, diario y mapa automático, destrezas en el combate que el usuario aprenderá mientras juega, unos primeros minutos de tutorial, combate táctico en tiempo real, un detallado mundo en tres dimensiones (esto incluye a todos los objetos e innumerables efectos), una detallada física del lugar por el que te mueves, sonido estéreo y envolvente, días y noches, voces para todos los personajes, etc.

LANDS OF LORE III

También viene dispuesto a aceptar la aceleración por tarjeta y así embellecer sus impresionantes cinco mundos. Las diferencias entre los distintos escenarios es más que un punto a su favor, dejando que exploremos zonas tan diferentes como The Underworld (el mundo de los muertos), Gladstone (la ciudad en la que empiezas el juego), Ruli Home World, Volcanic Caves y Shattered Desert. Todos ellos con su historia, sus habitantes, su rey, sus objetos mágicos, etc.

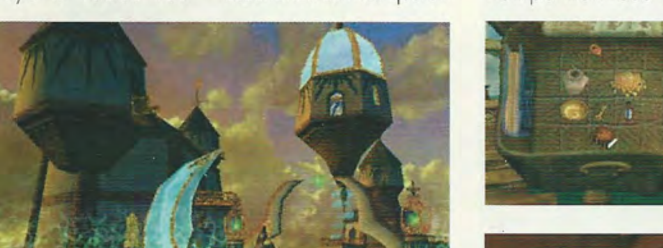
REVENANT

Ambientado en un mundo extraño y al tiempo hermoso que, como dictan los actuales cánones, está animado en 3D. La jugabilidad queda garantizada por la posibilidad que el programa nos brinda de explorar este mundo de una forma no lineal. Esto incluye visitar ciudades, ruinas, bosques... además de la inevitable interacción con personajes controlados por el ordenador, la búsqueda de objetos mágicos y el progreso de nuestro personaje a través de la experiencia.

Esto no es todo. El próximo año tendremos un aluvión de RPG con títulos, además de los que acabamos de mencionar, como *Quest for Glory V*, *Swords & Sorcery* (de Virgin Interactive) o *Planescape Torment* (de Interplay... mucho ojo con éste: los gráficos y el argumento, de los que ya informaremos, prometen mucho).

Una buena inyección de tarjetas aceleradoras al RPG y obtenemos estas maravillas

Esperamos que hayan servido estas líneas como aperitivo. Vienen mejores tiempos, insistimos, y deseamos que estéis aquí para disfrutarlos con nosotros.✦











AUTOR: LUIS A. CONTRERAS

Unas páginas bélicas

JUEGOS DE GUERRA

No nos referimos a la famosa película en la que un joven aficionado a la informática pone al todopoderoso pentágono patas arriba. La guerra ha sido, es y será uno de los temas emblemáticos del mundo de los videojuegos y por ello la red de redes guarda muchas sorpresas relacionadas con los juegos de guerra.

Prácticamente todas y cada una de las batallas más famosas han sido recreadas alguna vez para su uso lúdico. Napoleón, Alejandro Magno, Julio César... todos ellos han sido resucitados en alguna ocasión gracias a la mano de algún programador de videojuegos. Simuladores, programas de estrategia, juegos 3D en primera persona, casi todos los géneros del software de entretenimiento han tocado alguna vez este tema trasladándonos a Vietnam, Korea, Stalingrado o a cualquiera de los escenarios aéreos donde el Barón Rojo forjó su leyenda. Pero tampoco es de extrañar el éxito de los juegos bélicos porque ¿a quién no le gustaría vencer a Napoleón o, incluso, poniéndonos de su parte, llegar a conseguir que Wellington muerda el polvo al fin en Waterloo?

Pues todo eso y mucho, mucho más es lo que propone la variada oferta de juegos relacionados con la guerra disponibles en el mercado. Y como era de esperar Internet es una fuente casi inagotable de información acerca del mundo del entretenimiento bélico. Así que para que los aficionados a este género disfruten todavía más de esos merecidos "descansos del guerrero", aquí os ofrecemos unas cuantas direcciones sabrosas y llenas de sorpresas interesantes. Para abrir boca, no estaría mal empezar visitando la página de los juegos de guerra de Jaz, un buen aficionado a este género *(http://www.geocities.com/TimesSquare/Lair/6581/glycerin.mid)*.

En ella podremos recoger informaciones muy interesantes acerca de algunos de los juegos de guerra más conocidos: *Command & Conquer, C&C: Red Alert* y otros muchos. Y no sólo eso: además nos ofrece diversas utilidades relacionadas con ellos, como editores, niveles salvados o las soluciones completas de los mismos y... Una sorpresa: ¿quién no se ha desesperado en alguna ocasión porque no ha podido alcanzar el éxito en alguna misión, fracasando una y otra vez?. Pues no hay que perder la paciencia porque no estamos solos en el universo, y hay tantos otros jugadores en la misma situación que incluso podremos encontrarlos en un el chat especializado en juegos de guerra que esta página nos ofrece.



Hablando de *Command & Conquer*, sin duda ha sido ésta una de las series de juegos de guerra que más aceptación ha tenido y tiene por parte del público por lo que, si compartes la misma opinión, puedes hacer una visita a una página que contiene prácticamente todo lo que podamos imaginar acerca de esta magnífica producción, a la que sus creadores han llamado: "El Universo de Command & Conquer" *(http://ccuniverse.gamepost.com/index.html)*. En ella encontraremos editores, pistas, actualizaciones, patches, concursos y un largo etcétera de diversas utilidades relacionadas con este magnifico juego, además de multitud de links hacia la práctica totalidad de páginas que sobre este juego existen en Internet.



Pero no sólo se ocupa de éste, porque también pone a nuestra disposición una amplia variedad de buen material sobre otros juegos de guerra y estrategia muy conocidos. De todas formas, tampoco está de más darse un paseo por la página oficial de la compañía creadora del juego: *Westwood (http://westwood.com)*. Allí podremos obtener información de primera mano sobre los últimos episodios de la serie como *"Command and Conquer: Tiberian Sun"* y otros.

Otra página que creemos que será interesante para nuestros queridos guerreros y guerreras es la que se encuentra en la dirección *http://lans-web.com/harpoon/BOOKS/Wargames_frame.htm* una cibertienda especializada en el software bélico de entretenimiento. A través de su página podréis adquirir los últimos juegos que han hecho su aparición en el mercado, así como multitud de libros de pistas y muchas otras cosas. De todas formas si no encontráis ese tan







ansiado juego aquí va la dirección de esta otra, *http//bx.aagames.com/client/4776* que no sólo se limita al mundo de los juegos de guerra por ordenador sino tambien a juegos de estrategia bélica de tablero, miniaturas, vídeos... Y demás productos relacionados de una forma u otra con el tema. Pero eso sí, como todos sabemos, esta muy bien eso de poder probar el producto antes de comprarlo.

Por eso, también os instamos a visitar dirección *http://www.gamespot.com/strategy/warinc/relatedgames.html*, en la cual podréis descargar prácticamente todas las demos que sobre juegos de guerra existen. Y dicho esto, ahora nos gustaría recomendar muy especialmente la página que sobre juegos de guerra se halla en el sitio *http://www.cdmag.com/war_games/-current/vanlt.html* Allí pueden consultarse excelentes reviews acerca de una innumerable cantidad de juegos bélicos, conocer las últimas noticias sobre nuestras compañías favoritas, y por supuesto descargar las correspondientes demos de nuestros juegos favoritos, o de los más recientes. No os la perdais, de verdad.

Otra buena página, aunque no tan especializada como la anterior, la encontraremos en http:/shareware.tgn.com/msubgwar.htm En ella podremos obtener demos de juegos de guerra y gran cantidad de detalles acerca de características, requerimientos del sistema y demás datos que interesan al buen jugador.

En todo caso, si con todas estas direcciones hemos conseguido animar al navegante y ahora se plantea la posibilidad de profundizar más en el tema que nos ocupa, puede probarse la dirección http://wargames.miningco.com/msub1.htm en la que nos ofrecen una buena colección de links sobre el tema bélico, tocando incluso aspectos no relacionados propiamente con los juegos de ordenador. Y ahora una buena dirección especialmente dedicada para nuestros jugones de la red. La página que hallaremos en http://nxn.netgate.net/games2_XwarX.html nos permitirá entablar emocionantes competiciones con otros cibernautas del planeta, pero eso si, centrados en los juegos de guerra. Algunos de ellos son conocidos y otros no tanto, pero merece la pena probar y ver que pasa.

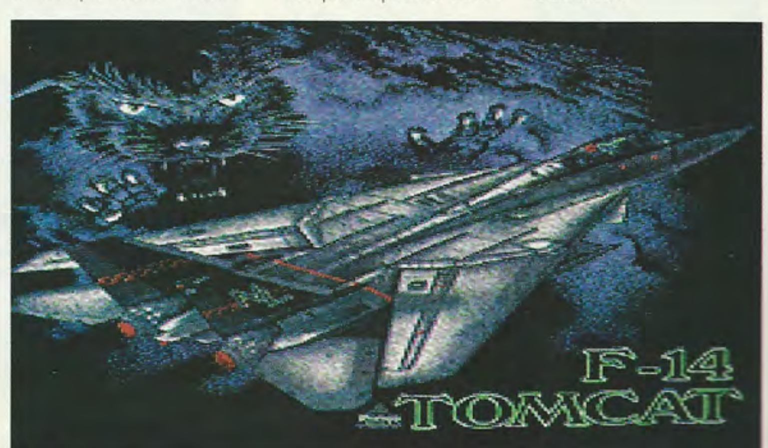




Y para nuestros lectores que gusten de los juegos de estrategia bélicos de tablero (que no solo de guerra cibernética vive el hombre) tenemos también una página muy especial. El club de juegos de guerra *(http://www.cfactory.com/estrategia/)* ofrece una amplia selección de temas relacionados con el género bélico. En primer lugar podremos consultar una mini-revista on-line en la que obtener información sobre este tipo de juegos. De este modo, si nos ha gustado puede rellenarse un pequeño formulario que nos permitirá jugar con otros contrincantes vía e-mail. También podréis contactar con otros aficionados a estos juegos, bien de tablero o bien de ordenador dejando un mensaje en esta página, indicando él o los juegos en los que estáis interesados. Por último ofrecen algunos links interesantes a otras páginas similares. Siguiendo con el tema de los juegos de tablero, en la dirección *http://www.wtj.com/games/* encontraréis más información sobre ellos.

Pero como la mayoría de nuestros lectores sabrán, también existen otros tipos de juegos de guerra, esos que a algunos de los llamados "ejecutivos agresivos" les gusta practicar los fines de semana, sobre todo en EEUU. Consisten en simular guerras, formando dos bandos distintos y dispararse a troche y moche (con armas de mentira, afortunadamente), y acabar todos pringados de pintura. Pues para quienes estén interesados o simplemente tengan curiosidad acerca de estas actividades, en *http://www.arnandenon4ever.com/wgallo1*.htm pueden verse un gran número de imágenes del desarrollo de uno de esos juegos, y también consultar información para conocerlos mejor. Como veis la oferta es tremendamente variada y lo que hemos comentado aquí es sólo una pequeña orientación sobre lo que podéis hallar en la red sobre los juegos de guerra. Así que por este mes esto es todo. Como siempre os deseamos una feliz navegación por esos procelosos mares cibernéticos y que salgáis victoriosos de vuestras batallas.✦





Bookmark

10 MINUTOS LOCOS EN INTERNET

La guerra no es precisamente uno de los descubrimientos más agradables de la historia de la humanidad, pero por otra parte sin ellas sería imposible comprender el mundo en que vivimos. Entrando de lleno en el tema que nos ocupa, este mes hemos introducido en los buscadores de la Red la palabra "estrategia" porque, a fin de cuentas, dicen que las guerras se ganan en los despachos. Pues la palabra desde luego guarda algunas sorpresas entre los recovecos de la red. Para empezar nos encontramos con la dirección *http://www.sepa.org.uk/guidance/waste/wastestrategy.htm* correspondiente a la página dedicada a las estrategias para la protección del medio ambiente de los maravillosos parajes escoceses. Podemos darnos un paseo por sus apartados y aprender cómo respetar un poco más la naturaleza. Si nos ha interesado el tema, también pueden consultarse las estrategias que se siguen para la conservación de la fauna y flora marina de la costa del Pacífico (*http://habitat.pac.dfo.ca/mpa/MPA/ mpaweb.htm*). Cambiando de asunto (y hasta de planeta) en *http://cmex-www.arc.nasa.gov/Exo_Strat/exo_strat.html* se recoge con detalle la estrategia oficial de la NASA para el estudio de la exobiología, es decir, la búsqueda de vida extraterrestre. En ella podemos conocer los experimentos realizados hasta la fecha a este respecto por anteriores misiones dirigidas por la agencia espacial estadounidense, como el caso de las sondas Viking. Asimismo, se exponen los proyectos a corto y largo plazo de la NASA en este campo. Algo parecidos son los contenidos de la página que se encuentra en *http://dlt. gsfc.nasa.gov/cordova/scicom.html* en la que se revelan las directrices empleadas por la NASA en cuanto a la difusión pública de sus hallazgos más allá de la tierra. En otro orden de cosas, también tenemos una dirección que gustará a los aficionados a la estrategia y a los juegos de guerra. En *http://www.4cds.com/prd.i/ pgen/fourcds/0L/strategy/home.html* se encuentra la página de una empresa especializada en conseguir juegos de este tipo descatalogados o difíciles de encontrar por una u otra razón. Otra dirección curiosa es *http://www.ftech.net/ ~monark/dip/ files/strategy.htm*. En ella pueden aprenderse con detalle todos los secretos de la diplomacia y conocerse todas las ventajas que reporta el dominio de este "arte", y en *http://paulslan.com/* se nos propone una estrategia para aprovechar todos los recursos que a nivel personal ofrece Internet, centrándose principalmente en la manera de crear páginas web. Suponemos que será de interés para los internautas. Para finalizar, en *http://www.slonet.org/~ied/kcldwrax. html* se explica en detalle y se analiza la estrategia militar y política seguida en la, afortunadamente terminada, "guerra fría" entre EEUU y Rusia, mientras que en *http://lans-web.com/Harpoon/ BOOKS/naval_strategy_frame.htm* se encuentra la web de una librería dedicada a la venta de documentación relacionada con la estrategia militar.

DIRECCIONES ESTRATEGICAS

http://www.sepa.org.uk/guidance/waste/wastestrategy.htm .... **Conservación del medio ambiente**
http://habitat.pac.dfo.ca/mpa/MPA/mpaweb.htm .... **Conservación de la fauna y flora marina**
http://cmex-www.arc.nasa.gov/Exo_Strat/exo_strat.html .... **Búsqueda de vida extraterrestre**
http://dlt.gsfc.nasa.gov/cordova/scicom.html .... **Estrategias de difusión de información de la NASA**
http://www.4cds.com/prd.i/pgen/fourcds/0L/strategy/home.html .... **Juegos de estrategia descatalogados**
http://www.ftech.net/~monark/dip/files/strategy.htm .... **El arte de la diplomacia**
http://paulslan.com/ .... **Estrategias en Internet**
http://www.slonet.org/~ied/kcldwrax.html .... **Estrategias seguidas en la "guerra fría"**
http://lans-web.com/Harpoon/BOOKS/naval_strategy_frame.htm .... **Libros de estrategia militar**







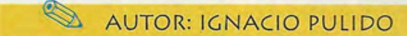
DIRECCIONES DE JUEGOS DE GUERRA

http://www.geocities.com/TimesSquare/Lair/6581/glycerin.mid .... **Página de juegos de guerra de Jaz**
http://ccuniverse.gamepost.com/index.html .... **El universo de Command and Conquer**
http://westwood.com .... **Página oficial de Command and Conquer**
http://lans-web.com/Harpoon/BOOKS/Wargames_frame.htm .... **Cibertienda de juegos de guerra**
http://bx.aagames.com/client/4776/ .... **Material para juegos de guerra**
http://www.gamespot.com/strategy/warinc/relatedgames.html .... **Demos de juegos de guerra**
http://www.cdmag.com/war_games/current/vault.html .... **Demos y previews de juegos bélicos**
http://shareware.tqn.com/msubgwar.htm .... **Detalles técnicos y demos**
http://wargames.miningco.com/msub1.htm .... **Links interesantes relacionados con el tema**
http://nxn.netgate.net/games2_XwarX.html .... **Juegos de guerra en red**
http://www.cfactory.com/estrategia .... **Club de Juegos de Guerra**
http://www.wtj.com/games .... **Juegos de estrategia de tablero**
http://www.arnandenson4ever.com/wggallo1.htm .... **Imágenes de juegos de guerra reales**

Mapas y añadidos para los mejores juegos

TRES CLÁSICOS





AUTOR: IGNACIO PULIDO

Este mes os presentamos una nueva sección pensada para aquellos que disfrutan imponiendo su imaginación al desarrollo de un juego, o para quienes ya han encontrado el programa de su vida, se niegan a separarse de él y lo único que buscan es ampliarlo. En esta página hay un hueco para mapas, modificaciones, nuevos niveles o lo que se os ocurra que pueda dar longevidad a vuestro juego favorito.

El futuro de la sección la determináis vosotros. Si obtiene una buena acogi da, en la medida de los añadidos que recibamos por vuestra parte, conseguiremos hacer un CD- Rom muy interesante donde, aparte de demos y shareware, podréis encontrar esos detalles que elevan la calidad y la duración de esos clásicos que no deberían pasar de moda. Porque aquí tienen cabida todos los juegos, incluso aquellos que, injustamente, son relegados al museo. Por supuesto, haremos especial hincapié en los añadidos para los más nuevos, pero la selección se determinará fundamentalmente por el espacio disponible y la calidad de lo que nos enviéis. De momento no podemos ofreceros nada por vuestros niveles, salvo la mención en esta página de su autor y su publicación en el CD.

También creemos que esto es suficiente incentivo para aquellos que deseen enseñar una nueva idea o demostrar su capacidad creativa. Lo dicho, disfrutad de los nuevos archivos de nuestro CD y enviadnos todo lo que creáis que merezca la pena. Nosotros lo pasaremos por nuestro 7habitual ojo crítico y procederemos a su publicación. Este mes, por ser el primero, hemos hecho una escueta selección, pero las posibilidades son muy amplias: *Heroes of Might&Magic*, *Ages of the Empires*, *Warcraft*, *Heretic II*, etc.

CIVILIZATION II

Aunque el juego ya esté un poco desfasado, aún sigue teniendo millares de seguidores. Además, aprovechando el inminente lanzamiento de

- *Civilization: Call to Power* y *Alpha Centauri*, tomamos nota del resurgir de la estrategia por turnos y nos remitimos a este gran clásico para ofreceros unos *mods* (modificaciones) de lujo:

- *BIO:* nos sitúa al inicio de la vida en el planeta. Preparaos para manejar unidades tan originales como seres unicelulares al principio y dinosaurios o mamíferos al final.
- *START:* ambientado en un universo parecido al de la Guerra de las Galaxias pero mucho antes de que empezase todo el cotarro. Crea un imperio con nuevas unidades, ciudades y tecnología para estar preparado cuando comience la lucha por los planetas.
- *STARWARS4:* Incluimos este escenario por ser la fuente de muchos de los gráficos del anterior. A este respecto os rogamos que os leáis el párrafo que habla de los créditos.





Unidades de Stem.



Unidades de bio.



Una pequeña refriega.

STARCRAFT

A lo largo de numerosas entregas os iremos proporcionando las misiones, o capítulos, de una campaña llamada *ABALORIO* (aparte de, claro está, todo lo que vosotros nos enviéis de este magnífico juego. Hemos procurado que el argumento de esta historia esté al nivel de la calidad del juego. En este primer CD se incluyen los dos primeros capítulos.

QUAKE II

El escenario que incluimos, *ERASER*, es uno de los más apreciado por todos los *quakeros*, ya que permite que un solo usuario pueda jugar en mapas *deathmath* por medio de la inclusión de *bots* (personajes manejados por el ordenador) para que ensayéis antes de enfrentaros a competidores humanos.

CRÉDITOS

En caso de que sean publicados, pondremos el nombre de los autores de los escenarios. Cada uno de ellos tiene un autor que exige la mención de su nombre.✦

¡ENVIADNOS NIVELES!

Para hacerlo, dirigios a nuestra dirección, C/ Alfonso Gómez, 42 Nave 1-1-2, 28037, Madrid, o al e-mail gover@prensatecnica.com. Gracias de antemano.



El rey de la perspectiva subjetiva.

Algo nuevo para pensar más

CUATRO GRANDES

AUTOR: IGNACIO PULIDO



En esta ocasión vamos a valorar las ventajas de los diferentes tipos de estrategia a través de cuatro títulos que llegan dispuestos a convertirse en clásicos. El género está en auge y, aunque siempre mire hacia nuevas tecnologías, algunos de los próximos lanzamientos retoman técnicas del pasado demostrando que las buenas ideas nunca se quedan obsoletas.

Dentro de poco tendremos en nuestras tiendas cuatro juegos que bien podrían ser los paradigmas de los diferentes tipos de estrategia que existen. Un prematuro análisis de sus características puede servir para hacernos una idea de las tendencias que han influido, y seguirán influyendo, en el género de la estrategia: ¿tiempo real o turnos? ¿dos o tres dimensiones? La elección entre los próximos lanzamientos demanda que el usuario sepa cuál es el tipo de juego que más se adapta a sus gustos. Es hora de decidirse.

TIEMPO REAL 3D HOMEWORLD

Un combate estelar entre inmensas flotas apoyadas por pequeños interceptores exige la espectacularidad de las tres dimensiones y la rapidez del tiempo real. O así lo han creído los desarrolladores de Relic y así han querido presentarlo.

En Homeworld capitaneamos una flota estelar que vaga por el espacio en busca de un planeta en el que asentarse. El juego está dividido en varios sectores, misiones, que habremos de superar de manera lineal. Una vez que nuestra nave base, probablemente rodeada de más cruceros, salte del hiperespacio a uno de estos sectores debemos explorar, buscar y explotar recursos, en forma de asteroides o nubes de gas, para construir nuevas naves, reparar los desperfectos de la batalla anterior o poder llevar a cabo tareas de investigación. Como veis el planteamineto sigue punto por punto el de cualquier juego de estrategia en tiempo real.
El reto para los programadores será, y aquí está la salsa del juego, poder desarrollar un combate en un entorno de tres dimensiones (es decir, nuestras unidades también se moverán hacia arriba o abajo) y hacerlo suficientemente fácil como para que no nos perdamos en medio de la batalla. Para lograr este objetivo, contaremos con una interfaz que nos permitirá situar la vista de la acción desde el punto que deseemos (incluso en un pequeño caza) y un mapa global.



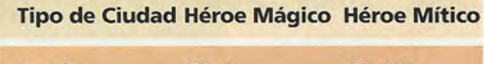
El desarrollo de la lucha toma como referente, además de toda la filmografía galáctica, las antiguas batallas navales. Por lo tanto es de esperar una especial importancia en las formaciones de nuestra flota. Éste es un punto en el que se está trabajando mucho, ya que, por lo que hemos oído, nuestras agrupaciones se llevarán a cabo de manera inteligente por el propio ordenador. Por ejemplo, si escoges un grupo de cazas y les ordenas que se agrupen en forma de esfera, formarán una apretada y pequeña "bola". Si ordenamos lo mismo pero incluimos también una nave mayor, los cazas formarán un círculo en torno a ésta para protegerla.



TIEMPO REAL 3D MYTH II

La primera parte de esta secuela concentró todas sus fuerzas en la espectacularidad (era el primer juego de estrategia en tiempo real que aparecía en tres dimensiones) y por eso defraudó a unos cuantos; esto es, a todos aquellos que se decantan más por la estrategia que por el arcade. Sin renunciar a la belleza de sus gráficos, *Myth II* viene con más profundidad táctica. Y subrayamos lo de táctica ya que no hay administración de recursos o una perspectiva más global de la guerra más allá del campo de batalla.

Aunque se trate de una lucha a la vieja usanza, léase lenguaje de espadas y garrotazos, esta segunda parte va a poner una mayor atención en la magia de lo que lo hizo la primera.



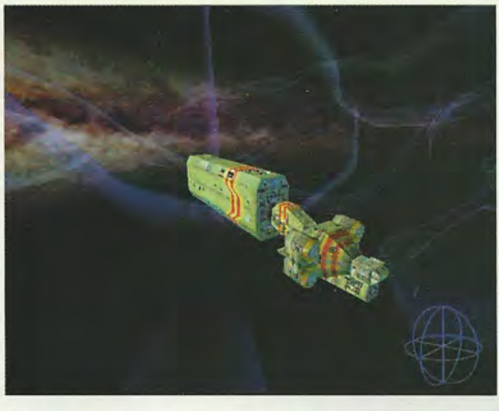
HÉROES DE HEROES OF MIGHT & MAGIC III		
Tipo de Ciudad	**Héroe Mágico**	**Héroe Mítico**
Castle	*Cleric*	*Kinght*
Rampart	*Druid*	*Ranger*
Tower	*Wizard*	*Alchemist*
Inferno	*Pagan*	*Heretic*
Necropolis	*Necromancer*	*Death Knight*
Dungeon	*Warlock*	*Overlord*
Stronghold	*Battle Mage*	*Barbarian*
Fortress	*Witch*	*Beastmaster*





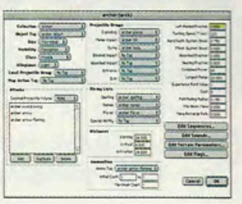












Se han incluido nuevos hechizos, como las prácticas y archiconocidas bolas de fuego, o la nube asesina.

Un editor de escenarios y de unidades terminará de redondear este producto a los gustos de los estrategas de pro.

TURNOS Y 2D HEROES OF MIGHT&MAGIC III

Este tipo de juegos parece, sólo al principio, tener un planteamiento un poco fuera de lugar con relación a los avances en software del que disfrutan los juegos actuales. Con todo, el juego por turnos y la perspectiva 2D ofrecen unas ventajas que los anteriores juegos jamás podrán brindarnos. La elección depende de la actitud del jugador cuando se sienta frente al ordenador. Algunos desean verse inmersos en un combate veloz capaz de rociar sus ojos con múltiples efectos de luces y que les exija tomar decisiones rápidamente y administrar diferentes recursos de manera simultánea. Otros, en cambio, no quieren prescindir de la pausa que los turnos permiten y ellos utilizan para evaluar con precisión el siguiente paso. Aquellos son los jugadores que gustan todavía de pegarse al joystick y éstos los que andan pegados a la taza de café.

Heroes III será exactamente igual que sus anteriores secuelas, más las mejoras que los tiempos reclaman. Esto es, controlamos a un castillo y a un héroe (esto puede variar dependiendo del escenario) que deberá ir recorriendo un extenso mapa en busca de recursos y aliados. Mientras tanto, con el dinero que vayamos reservando, podemos ampliar nuestro castillo así como comprar nuevos héroes y ejércitos que los acompañen.

Llegado el momento de la lucha, la pantalla se cambia por un tablero con casillas hexagonlaes (en esta entrega será más amplio) en el que se disponen nuestras unidades (no el héroe, que es quien determina las cualidades del ejército y realiza los hechizos). El planteamiento es tan sencillo como adictivo el programa. Además acepta múltiples posibilidades: ¿es mejor tener un sólo héroe acompañado de muchas unidades o varios héroes que lideren pequeños ejércitos que, a pesar de ser piezas más débiles, nos permitan una mayor exploración en menor tiempo? Esta decisión es la más importante, de las muchas que hay, a la que el jugador debe enfrentarse. Su respuesta depende tanto del escenario elegido como del modo de juego al que estemos acostumbrados.
Esta tercera parte incluirá mejores gráficos (echa una ojeada a las capturas) más tipos de héroes, castillos, objetos, mapas y unidades. Para que aquellos que jugásteis a las anteriores entregas os hagáis una idea de la amplitud del juego, hemos incluido un cuadro de los nuevos héroes. También incluye otro estupendo editor de mapas.

VENTAJAS DE LAS DIFERENTES CLASES DE ESTRATEGIA

TIEMPO REAL: ***Espectacularidad, sencillez, acción, inmersión del jugador en el juego.***

JUEGO POR TURNOS: ***Mayor número de opciones, posibilidad de meditar y analizar las consecuencias de cada acción que tomemos. No hay en ningún momento una pérdida de control***

3D: ***Espectacularidad y variabilidad en los gráficos gracias a las diferentes posiciones de la cámara.***

2D: ***Simbolización del área de juego que permite un mayor detalle y accesibilidad de la misma.***

TURNOS Y DOS DIMENSIONES

Sid Meir's Alpha Centauri Sid Meier vuelve a la carga. Esto debería bastar para garantizar la calidad del producto. Pero hay más. *Alpha Centauri* sigue la historia allá donde *Civilization II*, el gran juego de estrategia de todos los tiempos, la dejó: en el momento en que los humanos abandonan la tierra para establecer colonias en *Alpha Centauri*. De nuevo a cuestas con la investigación, la administración, la diplomacia y la guerra. Todo ello bien ordenado en una interfaz que promete estar a la altura de la simplicidad con que Meier dota a sus juegos.

El principal reto al que deben enfrentarse los programadores, tal como ellos afirman, es encontrar un desarrollo argumental que permita al jugador juzgar en todo momento la importancia de sus acciones. Por ejemplo, en *Civilization II* si descubríamos la pólvora sabíamos evaluar la magnitud de nuestro descubrimiento, pero si en *Alpha Centauri* nos dicen que acabamos de descubrir el "software orgánico", es muy posible que no entendamos a dónde demonios vamos con eso. Para ello el juego pretende seguir la lógica de la mejor ciencia ficción.

La posibilidad de transformar la superficie del planeta para acomodarlo al bienestar de nuestras colonias o tocar las narices a las del enemigo dará a la estrategia una nueva dimensión.

En lo que más se va a destacar este programa, será en el aspecto diplomático y en la inteligencia artificial. Siguiendo con la política de *Civilization II*, el programa estará abierto a la manipulación del usuario que podrá diseñarlo y adaptarlo a su gusto. ✦







Correo del lector

Por último, comentáis que...

TODAS LAS RESPUESTAS

Nuevamente, como sucediera el mes pasado, incluimos en esta ocasión una única carta de uno de nuestros lectores. La honradez con la que nos habla y la dureza de algunas de sus críticas nos mueven a publicarla, aun a pesar de no poder hacerlo en toda su amplitud y del tiempo pasado desde su recepción.



Saludos a Game Over:
Me llamo Vicente, tengo 17 años y poseo una Playstation y un PC. (...) Mi crítica la dirijo al artículo referente a Final Fantasy VII de su número 12. Lo primero que encuentro rozando el límite de lo insultante es que se dirijan a una consola como un mero aparato inútil de 20.000 ptas., frente a un PC de 200.000. (...)
Ahora déjenme que me dirija a ciertos aspectos relacionados con un juego cuyo género es puramente el RPG. (...) Permítanme decirles que un juego de rol es una aventura con un sólido argumento en la que un personaje, al que nosotros encarnamos y del que creamos una mínima base de su carácter, forma parte de la historia de una manera más o menos protagonista, viendo cómo se desenvuelve la trama a nuestro alrededor. Así que déjenme decirles que si Final Fantasy VII no cumple esos requisitos para ustedes, eso quiere decir que ustedes no han jugado a FFVII.
Otro detalle es su estilo manga: ¿de verdad va a juzgar un juego por su procedencia? Me parece infame que porque a su redactor no le guste el manga, lo desprestigie de esa manera. (...) Otro punto que goza de la arbitraria opinión del autor y poco menos que reprochable, es tratar la música de FFVII de minimalista, cuando es reconocida como una de las bandas sonoras de videojuegos más complejas, bellas y artísticas de todos los tiempos. (...)



Otra metedura de pata del autor, que no ha jugado mucho al juego, es que según él FFVII no tiene elementos derivados de las leyendas contadas por Tolkien o de mitología; pero en el juego aparecen goblins y una de sus innovaciones es Hades. Aunque, según su autor, si un juego de rol no tiene los típicos elementos del género, como razas, hechizos y estereotipos, no es un buen juego de rol. En definitiva, que un juego de rol, según su autor, no puede ser original.
Otro de los aspectos que me hizo mucha gracia es el comentario de que te llegan a atacar cosas mutantes. Pues bien, déjeme decirle que si los monstruos que aparecen en la llamada de Chutlhu no son mutantes o cosas extrañas, son ideales de belleza humana. Y eso de que te atacan cosas mutantes se lo ha sacado usted de la manga, ya que lo más cercano a un mutante son humanos transformados a partir de experimentos genéticos (y aparecen poco, porque si los que aparecen en FFVII son mutantes, ya me dirá qué son los Grifos).
Por último, déjeme decirle que no tiene ni pies ni cabeza decir que el aprovechamiento del PC



es nulo cuando habla de secuencias de FMV, cuando supongo que usted sabrá que son secuencias prerrenderizadas y almacenadas en el CD, con lo que el PC no interviene más que en su reproducción. Y permítame que le diga que si la calidad no es más "realista" es porque de serlo así no estaría en consonancia. Le recuerdo que es manga, aunque a usted no le guste, con lo que se han recreado las FMV al más puro estilo manga, siguiendo con la tónica del juego.
Acabando, les diré que entiendo que mi carta es demasiado larga para que sea publicada, aunque confío en su experiencia y en su capacidad de síntesis para que puedan recoger la esencia de la carta. (...) Sólo decirles que espero, por favor, su contestación y que les vaya tan bien como hasta ahora.
Un saludo de:

Vicente Serrano Marín



Ante todo, gracias por tu carta. Sirve, además de para otras cosas, para animar a todos los lectores a que expresen con libertad sus opiniones. Tenemos que decir desde la redacción que consideramos totalmente legítima y justificada tu réplica. Es más, muchos de los que andamos por aquí nos congratulamos de ser amantes del manga. Sin embargo, en la revista se admite una considerable pluralidad de opiniones, y aunque no tienen porqué ser compartidas por quienes somos los responsables de la misma, sí son respetadas.

NO TE QUEDES FUERA DE JUEGO, SUSCRÍBETE

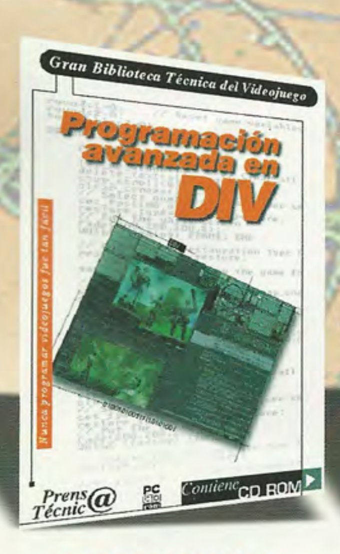
a Game Over

Si deseas estar en la vanguardia del mundo de la informática, suscribirse a GAME OVER es un primer paso acertado porque...

- *Porque ésta es la única revista escrita por y para los profesionales del videojuego. Entre nuestros redactores contamos con desarrolladores, beta testers y demás profesionales del sector que ponen todo su empeño en ofrecerte unos reportajes inmejorables (...sólo a veces lo consiguen).*
- *Porque sin lugar a dudas, encontrarás muchísimas más imágenes de tus juegos favoritos, que en otras publicaciones del sector.*
- *Porque es hora de cambiar y renovar tus gustos. Esto es el comienzo de una nueva era, amigo.*
- *Porque sólo con Game Over conseguirás descubrir los videojuegos que todavía no conoce nadie en España.*
- *Porque en el CD-ROM incluimos un juego completo de calidad, ya me entiendes.*
- *Porque Game Over tiene una estética muy cuidada y atractiva, especialmente diseñada para que te agrade.*
- *Porque si tardamos en enviarte la revista podemos garantizarte que algún redactor sufrirá las consecuencias del retraso.*
- *Porque aparte del CD-ROM de regalo, mes a mes te sorprenderemos de alguna u otra manera.*
- *Porque aunque llueva, nieve o arrecie temporal, recibirás tu ejemplar de Game Over.*

Además el suscriptor tiene derecho a la siguiente oferta:

- **Con un año de suscripción (doce números) regalamos un producto a elegir entre...**
- **Con dos años de suscripción (veinticuatro números) regalamos dos productos a elegir entre...**



PROGRAMACIÓN AVANZADA EN DIV
Libro Programación



SNOW WAVE AVALANCHE
Juego de ordenador



THUNDER OFFSHORE
Juego de ordenador

Prensa Técnica se reserva el derecho de cambiar cualquiera de los regalos por otros de igual valor, en caso de agotar existencias.

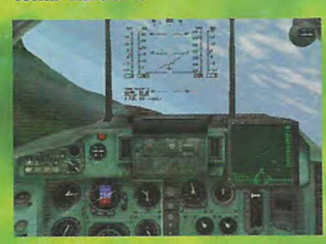

Duelo de hechiceros

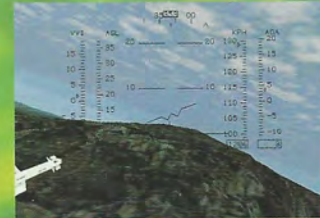
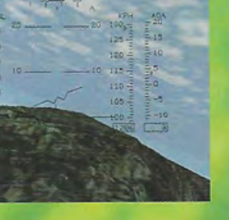

Tomb Raider 3


Tomb Raider 3

Tomb Raider 3

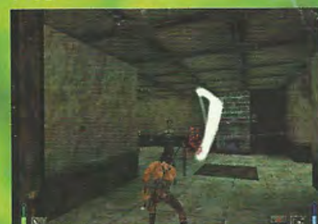

European Air War


F-16



F-16


F-16


European Air War


Heretic II

Heretic II


Heretic II

DEMOS JUGABLES EN EL CD-ROM

TOMB RAIDER III
HERETIC II
DUELO DE HECHICEROS
EUROPEAN AIR WAR
F- 16
• JUEGO COMPLETO RACE MANIA

NIVELES
Modificaciones para CIVILIZATION II
Nuevos niveles para STARCRAFT
Bots para QUAKE II

Shareware
Antivirus Anyware VirusScan de McAfee 3.1.8

Visualizadores
Paint Shop Pro 5.01
Graphics Workshop
ACD See 2.3
Sea Graphics Viewer 1.3

Programación HTML
Coffe Cup

Diagnósticos funcionamiento
BCM Diagnostics

Sonido
Cool Edit

Controladores
DirectX 6.0

Browsers
Netscape Navigator 4.07
Microsoft Internet Explorer 4.01

Game Developer
Fuentes
DirectX
3DManía



Juego completo
LEO THE LION